

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



Jugar para actuar: Juegos de Phillipe Gaulier enfocados en
potenciar la presencia en el escenario

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado/ Licenciada en
Teatro que presenta:

Marcelo Bossio Ramos

Valeria Aleksandra Ortega Espinoza

Asesor:

Jose Manuel Lazaro de Ortecho Ramirez

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, *Jose Manuel Lazaro de Ortecho Ramirez*, docente de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis de investigación titulada “*Jugar para actuar: Juegos de Phillipe Gaulier enfocados en potenciar la presencia en el escenario*”, de los autores *Marcelo Bossio Ramos & Valeria Aleksandra Ortega Espinoza* dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 4%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 26-mar.-2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 25 de octubre de 2023

Nombres y apellidos del asesor: <i>José Manuel Lázaro de Ortecho Ramírez</i>	
DNI: 08860953	Firma: 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8320-5540	

RESUMEN

La presente investigación académica analiza de qué manera los juegos que Philippe Gaulier plantea en su libro *La torturadora* en el capítulo *El juego* potencian la presencia escénica en actores/actrices en formación de primer año a través de sus monólogos contemporáneos del examen de admisión a la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP. Para ello, se realizó un laboratorio, en el que participaron siete estudiantes, que contó con dos etapas: La primera, basada en introducir a las intérpretes la dinámica lúdica; y la segunda, en fusionar los juegos de Gaulier en la transformación, creación e interpretación de sus textos para evidenciar la evolución de su presencia en la escena. A partir de ello, observamos que, mediante los ejercicios de Gaulier, las actrices en formación desarrollaron diferentes opciones para construir un personaje, aportar a la exploración escénica grupal y lograron un estado de apertura emocional sin juzgarse, controlar o bloquear su cuerpo y mente. Asimismo, el jugar les proporcionó un estado de imaginación constante, el cual generó que ellas estén presentes en escena con todos sus sentidos en el aquí y ahora, seguras de sí mismas, dispuestas a reaccionar y sentirse vivas. Aquello es relevante para el trabajo actoral, ya que lograron estar en conexión con sus sentidos, impulsos y con su entorno: estaban presentes en cuerpo, mente y emociones. Se entregaron a estar en apertura, confianza y disponibles a ser atravesadas por las circunstancias imaginarias en las que se encontraban en sus monólogos, dejándose llevar por su propio juego.

Palabras claves: juego, presencia, Phillippe Gaulier, monólogos, impulso, confianza, diversión, placer

AGRADECIMIENTOS

Deseamos agradecer a nuestros padres Paul Ortega Diez, Jorge Ernesto Luis Bossio Montes de Oca y a nuestras madres Giovanna Patricia Espinoza Soriano y María Teresa Ramos Reinoso por su apoyo y amor durante toda nuestra carrera. Además, yo, Marcelo, quiero agradecer a mi abuela Teresa Reinoso que me abraza constantemente y a mis abuelos que me protegen desde el cielo: Mario Ramos, Fernando Bossio y María Amelia Montes de Oca. Yo, Valeria deseo agradecer a mi abuela María Luisa Soriano Pinche por incentivarme desde muy pequeña a ser una artista y su estrellita del cielo; y a mi abuela Nelly Diez Rázuri por inspirarme a volar lejos.

Es muy importante agradecer de igual manera a nuestras participantes de laboratorio, ya que sin ellas esto no sería posible: Ariadna Belén Callihuanca, Ximena Villacorta, Kioshy Romero Ambrosio, Daniela Molero, Doménica Mendoza, Valeria Lissé Lazo, Jenniffer Silva y Kataleen Bowden. Gracias por confiar, entregarse y jugar.

Asimismo, queremos agradecer a nuestra casa de estudios que nos ha permitido realizar nuestra formación y culminar de la mejor manera con la presente investigación. De igual manera, deseamos agradecer a nuestros profesores que nos acompañaron y nos enseñaron con paciencia, empatía y amor.

Finalmente, queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a nuestro asesor José Manuel Lázaro por su invaluable ayuda y guía en la realización de esta tesis. Sus consejos y conocimientos fueron fundamentales para culminar esta investigación, y estamos sumamente agradecidos por su dedicación y paciencia en todo momento. Gracias por su compromiso y por compartir con nosotros su experiencia y sabiduría.

ÍNDICE DE CONTENIDO

RESUMEN	II
AGRADECIMIENTOS	III
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VI
CAPÍTULO I: JUEGO Y PRESENCIA ESCÉNICA	9
1.1. JUEGO	10
1.1.1 Juego según Johan Huizinga.....	10
1.1.2. Juego según Lecoq.....	14
1.1.3. Juego según Philippe Gaulier.....	18
1.2. PRESENCIA ESCÉNICA.....	23
1.2.1. Presencia según Patrice Pavis	24
1.2.2. Presencia escénica según Eugenio Barba	25
1.2.3. Presencia escénica según Konstantín Stanislavski	28
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	32
2.1. HERRAMIENTAS DE RECOJO DE INFORMACIÓN	34
2.2. LOS JUEGOS DE PHILIPPE GAULIER.....	37
2.2.1. Carrera de relevos	37
2.2.2. Juego: 1,2, 3 ¡El patito inglés!	37
2.2.3. Te tengo y me tienes de la barbilla	38
2.2.4. Baile en parejas	38
2.2.5. Romper la careta	38
2.2.6. El asesino	38
2.2.7. Eco Ninfa, ¿dónde estás?	39
2.2.8. Juego de las sillas.....	39

2.2.9. Pedir la sal.....	39
2.2.10. El corifeo.....	40
2.3. DESARROLLO, OBJETIVOS Y ETAPAS DEL LABORATORIO	40
2.3.1. Sesión 1 (28/09)	40
2.3.2. Sesión 2 (01/10)	47
2.3.3. Sesión 3 (5/10)	50
2.3.4. Sesión 4 (15/10)	53
2.3.5. Sesión 5 (19/10)	56
2.3.6. Sesión 6 (22/10)	60
2.3.7. Sesión 7 (26/10)	65
2.3.8. Sesión 8 (29/10)	69
2.3.9. Sesión 9 (31/10)	72
2.3.10. Muestra Final (2/11)	77
2.4. REFLEXIONES DEL PROCESO DE LABORATORIO	82
CAPÍTULO III. HALLAZGOS DEL LABORATORIO	85
3.1. EL TRABAJO DEL LADO LÚDICO DE LAS INTÉRPRETES.....	85
3.2. EVOLUCIÓN DE LA SEGURIDAD SÍ MISMOS.....	90
3.3. IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD DURANTE LOS MOMENTOS DE INTERPRETACIÓN.....	95
3.4. PRESENCIA ESCÉNICA DURANTE LA TRANSFORMACIÓN DE LOS MONÓLOGOS.....	98
CONCLUSIONES	102
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	114
ANEXOS	116

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Bitácora de Daniela Molero.....	35
Figura 2. Bitácora de Kataleen Bowden	35
Figura 3. Bitácora de Kioshy Romero	36
Figura 4. Intérpretes introduciéndose al juego “Patito inglés”	46
Figura 5. Participantes e investigadores en la muestra final	82
Figura 6. Ximena jugando y explorando en el juego de las sillas.....	92
Figura 7. Ariadna explorando su monólogo cantando como Pavarotti.....	93



INTRODUCCIÓN

La presente investigación se fundamenta en la visión propuesta por Philippe Gaulier, reconocido pedagogo de teatro francés, en la que se postula el juego como herramienta para potenciar la presencia escénica de los actores y actrices. De esta manera, se ha planteado el objetivo de examinar el papel que desempeñan los juegos que plantea Gaulier, en su capítulo *El juego* de su libro *La Torturadora*, en la construcción de la presencia escénica de los intérpretes. A través de un análisis riguroso, se pretende profundizar de qué manera dichas potencian la capacidad del artista escénico de estar plenamente presente en el escenario.

De acuerdo con ello, ocho estudiantes de primer año de la Facultad de Artes Escénicas (FARES) de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), experimentaron, en un laboratorio práctico, dirigido por los presentes investigadores, los juegos que Gaulier plantea en su libro. A fin de que, en la segunda fase del laboratorio, dichas dinámicas sean implementados en la reconstrucción de unos de los dos monólogos que presentaron en su prueba artística de admisión a la FARES PUCP. Dichos monólogos pertenecen a las obras de *Sobre lobos* de Mariana Silva, *Selaginela* de Emilio Carballido, *El juego* de Pilar Romero y *Dos nobles de la misma sangre* de William Shakespeare. Los textos seleccionados ya habían sido trabajados previamente por los estudiantes. Es por ello que se eligieron como punto de partida: nos iban a permitir observar el estado de su presencia escénica en un inicio del laboratorio, y su evolución y afectación durante la investigación al fusionar su trabajo de reconstrucción de sus propuestas iniciales con los juegos realizados en cada sesión del estudio.

En consonancia con el enfoque de Philippe Gaulier, seleccionamos dicho autor ya que, luego de una búsqueda exhaustiva, encontramos con que este posee una escuela que dedica la formación de sus intérpretes directamente al juego. Asimismo, este autor nos habla de la importancia del placer que debe poseer un actor o actriz cuando está en el escenario.

Aquello, lo menciona su alumna Nathalie Seseña en el libro *La torturadora* “redescubrir el placer que teníamos de niños cuando jugábamos a ser un personaje cualquiera. El actor recupera libertad y placer de estar en un escenario” (2009, p. 7) Aquel concepto de placer nos generó intriga e interés. Pues, durante nuestra formación no nos habíamos puesto como objetivo dicho estado al estar en escena. Por el contrario, basábamos nuestra actuación en realizar nuestra “acción” de manera correcta, lucir “verosímiles”, tener escucha activa, realizar matices, ser vulnerables, ser precisos. Pero, nunca nos habíamos propuesto divertirnos o sentir placer. Aquella sensación la habíamos olvidado, aquel estado sí lo sentíamos cuando éramos niños y jugábamos a ser diferentes personajes. No pensábamos en “voy a ser un hada lo más verosímil posible” solo jugábamos sin pensar en si lo estábamos haciendo bien o mal: mientras más divertido estaba el juego más nos creíamos que éramos ese personaje que estábamos jugando. En base a ello, encontramos que el planteamiento de Gaulier resonaba con nuestra perspectiva de la actuación. Su manera de ver la interpretación se basa netamente en el juego y nosotros, al investigar su técnica, descubrimos que nuestra visión como actores también se basa en la potencia que posee lo lúdico para mantener vivo a un actor o actriz.

En base a ello, planteamos la hipótesis de que el juego es un medio efectivo para generar placer en el actor durante su actuación. Además de ello, el espacio lúdico estimula la imaginación del intérprete y le permite reaccionar de manera auténtica a estímulos y circunstancias imaginarias. De esta manera, el jugar no solo se convierte en una herramienta para fomentar la creatividad y la improvisación, sino que también ayuda a potenciar la presencia escénica de los actores y actrices. Ya que, el objeto de estudio proporciona a los actores una apertura emocional y corporal que les permite alcanzar un estado de libertad y autenticidad en el momento de la interpretación. Al eliminar las inhibiciones y las barreras que puedan afectar el rendimiento, el actor puede concentrarse completamente en su papel y

en su presencia en el escenario. De ese modo, el juego se convierte en un elemento clave para lograr una actuación más auténtica y que el intérprete confíe en sí mismo. Teniendo en cuenta lo anterior, consideramos que la introducción del juego en los estudiantes de primer año de formación actoral de la FARES los incentivará a mantener su mente y cuerpo en el aquí y ahora. Lo cual, puede tener un efecto positivo en la potenciación de su presencia escénica.

A fin de demostrar ello, planteamos objetivos que se abordarán a lo largo de la presente investigación. Como objetivo principal, buscamos analizar de qué manera las dinámicas del capítulo *El juego* del libro *La torturadora* de Philippe Gaulier potencian la presencia escénica en actores/actrices en formación de primer año de la FARES en la interpretación de monólogos. Para alcanzar lo mencionado, primero explicaremos cómo percibimos la noción del juego y presencia escénica al asentarnos en teóricos que desarrollan los conceptos. Seguidamente, describiremos la perspectiva del juego según Gaulier y cómo este lo utiliza en su metodología de enseñanza en su escuela. Con posterioridad, identificamos y analizamos los juegos del pedagogo francés en mención que potenciaron la presencia escénica en las alumnas de primer año de la FARES de la PUCP y, finalmente, analizamos el impacto de la presencia, respecto a la interpretación de los monólogos a raíz de la aplicación de los juegos de Philippe Gaulier.

El enfoque metodológico de la presente investigación es desde las artes, pues se programó un laboratorio enfocado en potenciar la presencia escénica de las participantes a través de ejercicios y dinámicas que poseen como base el juego según el planteamiento de Gaulier. En este laboratorio participaron ocho actrices que se encuentran en su primer año de formación en la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP. Asimismo, este proceso fue bajo la dirección de nosotros, autores de la presente investigación. Como método de recolección se utilizaron: la revisión de las fuentes teóricas acerca del juego según Phillippe Gaulier. Durante el proceso del laboratorio, se aplicaron las dinámicas del capítulo *El juego* del libro *La*

torturadora de Gaulier y, a partir de dichos ejercicios, nosotros como directores del laboratorio, creamos juegos que ayudaron crear el vínculo entre las dinámicas planteadas por el autor en mención y los monólogos que estaban trabajando las participantes. Por otro lado, utilizamos una cámara de audio y video que grabaron todas las sesiones. Lo cual, nos permitió volver a ver una sesión entera o momentos específicos, en caso de necesitarlo, durante la escritura de la presente investigación. Al finalizar el laboratorio, se realizó una muestra cerrada con nuestro asesor de tesis.

Nuestra motivación por investigar el juego y su impacto en la interpretación fue surgiendo desde nuestro primer año de formación teatral en la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP; puesto que, nuestros docentes nos repetían la frase “actuar en inglés es *play*, lo cual significa jugar” a su vez que nos incentivaban a jugar a través de dinámicas exploratorias del espacio, cuerpo y voz. No obstante, muchos de nuestros compañeros y hasta nosotros mismos no sabíamos cómo llegar a un estado de apertura de juego en escena. Fue hasta que llevamos un curso de improvisación basado en el juego que descubrimos los beneficios que este causaba en nuestra interpretación: lograr estar en el aquí y ahora, accionar desde los impulsos, jugar como infantes, conectar con el otro y sentirnos libres en escena.

Esta investigación nace gracias a aquella dificultad de encontrar la libertad de jugar en escena y del deseo de profundizar en los beneficios de este como base para la formación actoral. Puesto que, creemos que es esencial que el estudiante desarrolle, en primera instancia, sus habilidades lúdicas y la creación a través del disfrute y placer que genera el juego. El cual, es el estado, para nosotros, más auténtico que un artista posee. Esto con el fin de que, al incrementar su disfrute en escena, permitiéndose ser ellos mismos, puedan comenzar a entender con mayor facilidad y cercanía principios actorales como “la acción”, “la palabra”, “el impulso” y la “presencia escénica”.

En base a ello, nuestra investigación parte tanto desde un deseo por potenciar el estado de presencia desde el juego, como también para aportar a la formación de actores y actrices peruanos. Ya que, en las mallas curriculares de las escuelas de actuación de las universidades más prestigiosas a nivel mundial, como Julliard School o Yale University, sí implementan cursos centrados netamente en el juego durante sus primeros años. No obstante, dentro de las instituciones educativas de teatro en el Perú, hay una mayor presencia de metodologías hegemónicas, más enfocadas en la técnica, dentro de sus respectivas mallas curriculares. Pues se trabaja con métodos o ejercicios de investigadores teatrales como Stanislavski, Grotowski, entre otros. Si bien, no consideramos que sus metodologías sean prescindibles: argumentamos que, en el primer año de formación de actores, podría ser más beneficioso para el desarrollo de su aprendizaje si se profundiza tanto en el juego como en la técnica actoral. Esto se debe a que el juego les proporciona libertad y disfrute al momento de crear. Asimismo, incentiva la imaginación, la cual es la base de la actuación. También, los lleva a estar presentes, en un estado de incertidumbre, tensión, riesgo, y reaccionar frente a estímulos y circunstancias imaginarias. Asimismo, el juego los entrena a estar en relación con el otro, potencia la escucha a sí mismo y a su colectivo. Por último, creemos que el juego permite romper la creencia de que deben de hacer las cosas de manera “correcta”. Este, permite que los estudiantes se equivoquen y disfruten del error. Es por todo ello que sustentamos que el saber lúdico permite que el estudiante vaya más allá de la técnica permitiéndose confiar y ser libre en su quehacer escénico .

En adición, consideramos de gran relevancia profundizar en el concepto de juego y contribuir con su reconocimiento en el ámbito académico. Pues, a nivel mundial, aunque existen algunos estudios que abordan este tema en la formación teatral, hemos notado que hay una falta de diversidad en las técnicas y pedagogías que han sido investigadas con respecto al juego. Del mismo modo, en el contexto de las artes escénicas peruanas, hemos

encontrado que la búsqueda por profundizar en el juego en la formación e interpretación actoral es aún limitada.

Por esta razón, creemos que al introducir la visión de Philippe Gaulier y su enfoque en el juego como herramienta para potenciar la presencia escénica, los actores y actrices pueden encontrar una nueva forma de explorar su estado de conexión con el presente sin juzgar su trabajo actoral. Esto les permitiría liberar su creatividad y seguir sus impulsos creativos de la misma forma que lo hacen los niños. Asimismo, al profundizar en la importancia del juego en la formación actoral, podríamos contribuir a su reconocimiento y aplicación en la práctica teatral. Finalmente, podríamos descubrir nuevas formas de enseñar y aprender actuación basada en el juego, mejorando la calidad de la formación actoral y enriqueciendo el panorama de las artes escénicas peruanas. Pues, el juego permite la creación de espacios de enseñanza horizontales, seguros, con confianza y respeto hacia el trabajo artístico del estudiante y creador.

A continuación, nuestro trabajo está dividido en tres capítulos. La primera parte de nuestra investigación se basó en la recopilación de información teórica acerca del juego y de la presencia escénica. Por ello, el primer capítulo se cimentará en los siguientes autores que nos ayuden a entender los dos conceptos mencionados: Johan Huizinga (2007), padre de la teoría del juego humano con su libro *Homo Ludens*; Jacques Lecoq, maestro en el cual Gaulier basa su pedagogía, nos fundamentamos en sus libros y diversos artículos e investigaciones sobre Lecoq como *A paidic aesthetic: an analysis of games in the ludic pedagogy of Philippe Gaulier* de Lynne Kendrick (2009); y finalmente Philippe Gaulier (2011), en su libro *La torturadora* en el cual describe su pedagogía y su visión del juego en el teatro. Estos son autores que, como hemos mencionado, nos ayudarán a describir y entender el primer concepto eje dentro de nuestra investigación.

Para el segundo concepto (presencia escénica), nos basaremos en Eugenio Barba en su libro *Canoa de Papel* y este mismo autor junto a Nicola Savaresse con el libro *El arte secreto del actor*, en el que explican qué es el estado presente, vista desde una mirada que proviene de la fisicalidad del actor. Por otro lado, Patrice Pavis, en su libro *Diccionario de teatro*, nos explica la funcionalidad que tiene el estar presente para el actor y para el público. Finalmente, Konstantin Stanislaski, nos abre perspectivas diferentes con sus libros *Un actor se prepara* (1936) y *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación* (2009). En los cuales, explica la construcción de la presencia desde el entrenamiento corporal, mental y emocional del actor.

Una vez desarrollados ambos conceptos, iniciamos el segundo capítulo explicando la metodología de nuestro laboratorio. En este, describimos su desarrollo y plasmamos las reflexiones que poseemos acerca del mismo. Posteriormente, en el tercer capítulo, reunimos los conceptos desarrollados en el primer capítulo y los contrastamos con lo observado durante el laboratorio a fin de analizar el impacto del juego en la presencia escénica. Finalmente, la presente investigación culmina con las conclusiones que se formularon a lo largo de nuestro estudio.

Como investigadores e intérpretes, hemos encontrado una gran satisfacción en nuestro trabajo de exploración y aplicación de la visión del juego de Philippe Gaulier. Desde que comenzamos a adentrarnos en este fascinante campo, hemos experimentado momentos de entusiasmo y dinamismo lúdico que siempre recordaremos con cariño.

Uno de los momentos más significativos en nuestro camino ha sido nuestro paso por el laboratorio, donde tuvimos la oportunidad de generar ideas innovadoras y de experimentar con nuevas formas de jugar en escena. Esta experiencia nos ha permitido ampliar nuestra perspectiva sobre lo que significa el estado lúdico y comprender su gran potencial como herramienta para la formación actoral.

Estamos convencidos de que el juego es y será una parte fundamental de nuestro quehacer artístico y estamos comprometidos a hacer todo lo posible para difundir su valor y aplicaciones a todas aquellas personas que lo necesiten: El juego es un regalo que merece ser compartido.



CAPÍTULO I: JUEGO Y PRESENCIA ESCÉNICA

En la actualidad, el juego se ha convertido en una herramienta fundamental en la formación actoral en diferentes centros educativos alrededor del mundo. Sin embargo, en Latinoamérica aún existe una escasa información sobre los beneficios del juego como medio para el aprendizaje actoral y como base de la interpretación misma. En el contexto peruano, hemos notado una ausencia de fuentes académicas que se centren en el estudio del juego y su impacto en la interpretación de un actor o actriz. Por ello, creemos que es fundamental realizar una investigación que reconozca y resalte la importancia del juego en la formación actoral y en la exploración de las habilidades interpretativas.

Es por ello por lo que, la presente investigación se va a centrar en el planteamiento del juego según el director, actor y docente francés Philippe Gaulier. Ya que, el concepto en mención es la base de su enseñanza en su escuela École Philippe Gaulier. Para él, este término es “una inmensa fuerza de vida, la misma que nos impulsa a respirar” (2009, p. 41). En otras palabras, el jugar permite a los actores y actrices estar vivos en escena: estar presentes.

En este capítulo abordaremos conceptos base de autores que nos ayudarán a entender los dos ejes temáticos de la presente investigación: juego y presencia escénica. Para comenzar a profundizar en el análisis del primer término mencionado, nos basaremos en el fundador de la teoría del juego humano: Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*. Pues “es el primero en elaborar una categorización y conceptualización del juego, profunda y compleja” (Cuesta, 2007, p. 110). Luego de que este autor nos ayude a comprender este concepto en la vida misma, procederemos a introducirnos en el ámbito teatral a través de la visión de lo lúdico de Jacques Lecoq. Este autor, fue docente de Philippe Gaulier y gran cantidad de los conceptos claves de Gaulier parten de Lecoq. Por esta razón, nos basaremos en su libro *El cuerpo poético*, en el que desarrolla conceptos claves de su pedagogía. Tales como el clown, la

máscara neutra, la improvisación, entre otros. Además, nos fundamentaremos en el estudio *La escuela de Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática*. Esta es una tesis doctoral realizada por Carmina Salvatierra en la cual investiga el juego desde la pedagogía de este autor.

Seguidamente, continuaremos con el estudio de la pedagogía teatral de Gaulier. A través de su libro *La torturadora*. En este, nos explica lo que es el juego para él, su importancia al momento de la interpretación actoral y concluye con que el jugar es la esencia del teatro. Asimismo, posee un capítulo dedicado a su curso “El juego” en el cual detalla cómo realiza cada dinámica y su función pedagógica. En adición, nos ayudaremos de artículos e investigaciones sobre Gaulier, tales como: *A paidic aesthetic: an analysis of games in the ludic pedagogy of Philippe Gaulier* de Lynne Kedrick, escrito en el 2011. En este artículo se detalla cómo los ejercicios de Gaulier permiten al actor y actriz realizar interpretaciones lúdicas, y nos introduce a la pedagogía que el maestro utiliza en su escuela. De igual manera, en la entrevista realizada por Paul Lefebvre (1986), Gaulier nos detalla con sus propias palabras sus inicios en la actuación y nos explica la importancia de jugar, tanto en el escenario como en la vida cotidiana.

1.1 Juego

1.1.1 Juego según Johan Huizinga

Tal como mencionamos, comenzaremos a entender el juego a través de la conceptualización de Johan Huizinga. Él fue un historiador y lingüista nacido en Holanda en 1872. Su trabajo se basó en la investigación de las formas de vida y de la cultura. En línea a ello, escribió un libro titulado *Homo Ludens* en el cual investiga el juego en la vida humana.

En este, argumenta que este término no es simplemente una actividad recreativa o frívola, sino que es una parte esencial de la cultura, la sociedad y la vida misma. Además,

sostiene que este es una forma de expresión humana que trasciende las diferencias culturales y lingüísticas. Del mismo modo, argumenta que es una forma de creación y expresión cultural, y que diversas formas de arte y literatura se originan en juegos y actividades lúdicas.

También explora la relación entre el término estudiado y la civilización, argumentando que la misma es un producto de lo lúdico. Para él, este se encuentra en “el derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia” (Huizinga, 2007, p. 16) y concluye con que toda creación inicia desde la necesidad del juego y nos presenta las siguientes características de este en la vida.

La primera es que el juego es libre. Es decir, que la persona que realiza esta actividad no debe ser obligada, sino que lo ejecuta por gusto o placer. La segunda es que el juego no es real, pero, el jugador hace un “como si”. Según Huizinga, el pensamiento de hacer “como si fuera real” puede “absorber por completo, en cualquier momento, al jugador. La posición (en broma) y (en serio) oscila constantemente [...] El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego” (2007, p. 21) Aquella característica se refleja, por ejemplo, durante el juego de las atrapadas. En este, todos corren para no ser capturados y durante ese momento el único objetivo de los jugadores es huir de quien la atrapa. Se puede observar que el cuerpo de los participantes es absorbido al desplazarse con toda urgencia para no perder. Asimismo, su mente se encuentra generando estrategias para ganar. Además, los participantes sienten riesgo, nervios, risas provocadas por la misma emoción de la actividad. Por lo tanto, al momento de la partida, los competidores son conscientes de que no es real, pero aquello no excluye que sea serio para ellos.

La tercera característica del juego según Huizinga es que este posee un límite de tiempo y espacio. Es decir, todo lo que se juega tiene un inicio y un final y se enmarca en un espacio determinado. En ese sentido, para este autor los límites son los siguientes:

El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego [...] en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma (2007, p. 23)

A partir de aquella mención anterior, resaltamos el hecho de que el juego se realiza en “mundos temporarios” es decir, que se crea una realidad temporal que construye seriedad e importancia durante la dinámica. Por ejemplo, “el círculo mágico” es un espacio determinado imaginario y mientras se juega todos los movimientos, palabras, gestos son absorbidos como reales a fin de que el momento lúdico cobre sentido, importancia y placer.

La siguiente característica es que posee un orden. Para Huizinga “la desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter, lo anula” (2007, p. 24). Aquello quiere decir que toda actividad lúdica posee determinadas reglas, tiene un inicio y un desenlace, dispone cierto número de participantes, y si bien puede originarse un caos, este estado se genera dentro de un orden predeterminado por el propio juego. Si el orden o las reglas se rompen, el juego se disuelve y pierde su seriedad.

Asimismo, Huizinga alega que posee cualidades estéticas tales como el equilibrio y la tensión; este último “desempeña un papel especialmente importante [...] tensión quiere decir: incertidumbre” (2007, p. 24). Aquello se evidencia en la sensación de no saber qué pasará durante el juego y deben tomar decisiones bajo presión. Esta incertidumbre es precisamente lo que hace que el juego sea emocionante y atractivo para los seres humanos, ya que crea una sensación de anticipación y desafío que despierta su interés. Es por ello que, al momento de realizar una actividad lúdica, tanto la mente, el cuerpo y las emociones se absorben por el deseo de participar de esta y por un momento la realidad externa se cancela y el único presente de los jugadores se convierte en el espacio del juego.

Finalmente, para Huizinga en dónde más se destaca el juego en sí mismo es en el “disfraz” o “máscara”. Aquello, genera que el jugador se despoje de su realidad y se entregue hacia la realidad del ejercicio adoptando roles y comportamientos distintos a los que tendrían en su vida cotidiana. Huizinga explica que “el disfrazado juega a ser otro, representa, es otro ser” (2007, p. 27). Es decir que, el utilizar este elemento aporta a que el jugador se sienta más cercano a la realidad del mundo imaginario y le permite que se libere de su propia circunstancia e identidad e ingrese a jugar a ser otro ser.

Por lo tanto, este componente ayuda a construir el espacio visual del juego. Pues, en diversos espacios lúdicos, los participantes se visten con trajes o uniformes que representan un papel o un personaje específico. Estas túnicas no solo sirven para diferenciarse unos de otros, sino que también tienen un valor simbólico en sí mismos. Ya que, representan aspectos de la realidad que son importantes para los jugadores. Por ejemplo, en un juego de rol en el que deben representar personajes de un mundo de fantasía, los elementos de vestuario que se utilicen simbolizan los aspectos de ese universo, como su cultura, su vestimenta, sus valores, etc. De esta manera, los integrantes pueden sentirse más inmersos, al tiempo que les permite explorar y experimentar con libertad.

En conclusión, según Johan Huizinga, el juego no es solo una actividad que se utiliza para la recreación, sino que es una parte esencial para la construcción de la cultura, la sociedad y la vida misma. Este, es una manera de expresión humana que trasciende las diferentes formas de vida y el lenguaje. Además, es una forma de creación y expresión, y diversas formas de arte y literatura han nacido a raíz de juegos y actividades lúdicas. Para Huizinga, el juego es libre, no es real pero el jugador hace un “como si sí lo fuera”, tiene un límite de tiempo y espacio, y posee un orden. Además, el juego posee cualidades estéticas como el equilibrio y la tensión, que hacen que sea emocionante y atractivo para los seres humanos, ya que crea una sensación de anticipación y desafío que despierta su interés. Por

ello, consideramos que el juego es una actividad importante en la vida humana y en la cultura, y es necesario entender su valor y su significado.

1.1.2. Juego según Lecoq

Continuando con la explicación sobre qué es el juego, pasaremos a describir conceptos claves desde la visión de Jacques Lecoq. Este actor, director e investigador francés es, probablemente, uno de los mayores referentes actuales en lo que el aspecto lúdico teatral se refiere ya que ha trabajado durante muchos años en diferentes técnicas y tipos de teatro donde, sin lugar a duda, dicho concepto es partícipe fundamental: la improvisación, la máscara neutra y el clown. Estas tres técnicas actorales, expuestas y explicadas en uno de los libros más importantes de este autor: *El cuerpo poético*, son en las cuales encontramos la herramienta lúdica en su metodología.

Para Jacques Lecoq el juego es más importante que el actor o actriz. El autor entiende que este ítem debe ser el motor de cada acción que decida realizar el intérprete, éste debe de sentirse en estado de libertad en cada momento, pues es la única forma en la que se pueda adentrar tanto de forma física como psicológica a este. Sin embargo, el juego no es sinónimo de desenfreno para Lecoq, pues a pesar de que los actores y actrices deben de sentirse en estado de libertad, existen ciertos parámetros que se deben de cumplir cuando se trabaja lúdicamente. Carmina Salvatierra en su tesis para obtener el grado doctoral, *La escuela Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática* realizada en la Universidad de Barcelona, nos indica que:

La libertad del juego está en someterse a las tareas que él mismo, con sus reglas, va creando. Ahí es donde el jugador/actor encuentra su libertad, sometiéndose a él [...]el someterse a las tareas, condicionantes –silencio, espacio, tiempo– y reglas del juego no se vive como una imposición, sino como una liberación de la propia psicología, del yo, para ir al encuentro de

algo que aún no se conoce, que no se puede calcular de antemano, que se está haciendo en el tiempo presente del instante mismo de su realización, y que escapa, por tanto, a una concepción determinista para hacerse posibilidad (2013, pp. 276-277).

A pesar de que Lecoq proponga estas reglas, condicionantes y tareas en cada una de las dinámicas que propone, estas no limitan al actor o actriz al momento de crear. Más bien, estas potencian la libertad a los intérpretes. Esto se debe a que el juego, según Lecoq, no puede ser considerado como algo estático que funcione siempre, sino como algo que es variante en todo momento. Es decir, el respetar las reglas proporciona una creación constante de una estructura no fijada que permite el diálogo entre lo realista y lo abstracto.

Siguiendo con la línea de la explicación, nos parece importante desarrollar las ideas claves que Lecoq elabora en el trabajo con la improvisación. Pues, es en esta técnica donde se resaltan algunos conceptos del juego y que se verán también en la descripción del juego de Phillipe Gaulier.

En tal sentido, Lecoq concibe la improvisación como algo previo a la actuación. En la cual, el silencio es la herramienta más valiosa para empezar. Jacques entiende que esta le da más potencia a la acción y por consiguiente a la palabra que viene después del mutismo. Es así como lo menciona Lecoq en su libro *El cuerpo poético*: “cuando todavía no se ha hablado, uno se encuentra en un estado de pudor que permite que la palabra salga del silencio y así ésta, al evitar el discurso y lo explicativo, salga con más fuerza” (2204, p. 52). Asimismo, para Lecoq, el silencio no es simplemente la ausencia de sonido, sino que es una presencia en sí misma. Él describió el silencio como una especie de "vacío" que puede ser llenado de significado, emoción y movimiento. Lecoq creía que el silencio podía ser utilizado para transmitir una amplia gama de emociones y estados de ánimo, desde la tensión y la incertidumbre hasta la tranquilidad y la paz.

Dentro del trabajo actoral, Lecoq utilizaba el silencio para ayudar a los actores a conectarse con su propio cuerpo y a desarrollar una mayor conciencia física y emocional. Él creía que el silencio podía ayudar a los actores a centrarse en su respiración y en su propio ritmo interno, lo que les permitía ser más receptivos a sus propias emociones y a las emociones del personaje que estaban interpretando.

Por otra parte, un concepto que es muy importante para Lecoq al momento de la improvisación es “la habitación de la infancia”. El autor explica que esta habitación es un lugar creado por los intérpretes que representa un espacio de su niñez. Pueden ser detalles específicos de la habitación, como los muebles, los colores, los olores, las texturas y los sonidos. Los actores también se sumergen en esta experiencia, utilizando todos sus sentidos para revivir recuerdos y sensaciones. Pueden moverse, tocar objetos o hablar con personas imaginarias. Este es un ejercicio en el cual el actor o actriz se conecta con su niño interno y recuerda el infante que fue antes y lo utiliza para jugar e improvisar. Sin embargo, algo importante que resalta el autor es que más allá de quedarnos con el recuerdo de esta habitación propia infantil, el actor y actriz debe de interpretar esta habitación y analizarla. “El tema no es el de la habitación de mi infancia, sino el de una habitación de la infancia cuyo redescubrimiento hay que interpretar. La dinámica del recuerdo es más importante que el recuerdo” (2004, p. 53). Lecoq explica que el hecho de encontrarse con esta habitación, explorar sus lugares, los juguetes, etcétera, te permite encontrar cosas nuevas en tu accionar y en tus emociones ya que entrarás en un proceso de vulnerabilidad.

Otro concepto interesante que maneja Lecoq al momento de realizar las improvisaciones es la concientización de la espera. El autor sostiene que la espera es lo que preside a la palabra, y esta es conducida por la mirada: por el mirar y el ser mirado. Esta espera jamás debe de ser carente de realidad, ya que está siendo nutrida por acción y reacción constantemente. Para nosotros, esta espera también tiene un componente de urgencia, puesto

que, a pesar de que, presumiblemente, no está pasando nada, nuestros cuerpos y nuestras miradas están en estado de alerta, aguantando el impulso que en cualquier momento puede llevarnos a hacer o decir algo. Por lo tanto, la espera es un estado de atención, presencia y disponibilidad del actor en el escenario, en el cual se encuentra "preparando, pero no anticipando" lo que va a suceder a continuación.

La metodología teatral de Jacques Lecoq se basa en la experimentación y el juego los cuales crean una técnica de actuación que se enfoca en el cuerpo y el movimiento. El espacio lúdico es una parte integral de la formación de Lecoq y se utiliza como una herramienta para explorar la creatividad, la improvisación y la expresión. A través de este, Lecoq buscaba liberar a sus estudiantes de las limitaciones de su propia mente y cuerpo, permitiéndoles descubrir nuevas posibilidades y formas de expresión.

La libertad en el jugar de Lecoq no es una libertad sin restricciones, sino más bien una independencia controlada por las reglas de la dinámica. En otras palabras, el ejercicio tiene sus propias reglas y estructuras que deben ser respetadas y seguidas, pero dentro de esas reglas, los estudiantes tienen la libertad de explorar y experimentar con diferentes posibilidades creativas. Esta libertad les permite encontrar distintos matices en su trabajo y les da la oportunidad de crear algo verdaderamente único y personal.

Por otro lado, la improvisación es una técnica fundamental para Lecoq, y se utiliza para fomentar la creatividad y la espontaneidad en el trabajo de los estudiantes. Esta, les permite explorar diferentes situaciones y personajes de manera libre y natural. Gaulier, uno de los estudiantes más destacados de Lecoq, continuó desarrollando esta técnica en su propia escuela de teatro, utilizando la improvisación como una herramienta para descubrir la autenticidad y la verdad en el trabajo del actor.

Además de la improvisación, el juego de Lecoq también se enfoca en otros conceptos importantes, como el silencio, la habitación de la infancia y la espera. El silencio se utiliza

para permitir a los estudiantes concentrarse en su propio cuerpo y movimiento, mientras que la habitación de la infancia se utiliza para fomentar la vulnerabilidad. La espera se utiliza para crear tensión y anticipación en la actuación, permitiendo a los estudiantes encontrar la emoción y la verdad en su trabajo.

En conclusión, el juego de Jacques Lecoq se enfoca en la libertad al actuar a través del juego, la improvisación y la exploración. Esta libertad está controlada por las reglas y estructuras, pero dentro de ellas, los estudiantes tienen la libertad de encontrar su propia voz y expresión únicas. El espacio lúdico de Lecoq continúa siendo una herramienta valiosa en la formación de actores y en la creación de teatro innovador y emocionante.

1.1.3. Juego según Philippe Gaulier

Philippe Gaulier es un pedagogo de teatro nacido en Francia en 1943, fue alumno y docente destacado de la escuela de Jacques Lecoq y fundó su propia academia llamada “École Philippe Gaulier” en 1980 en París. Su pedagogía tiene base en la enseñanza de Lecoq. No obstante, Gaulier no se centra en el entrenamiento exhaustivo del cuerpo como lo hacía su maestro, sino, en que el cuerpo del intérprete esté disponible para el juego.

Nunca le he pedido a un profesor de cuerpo calentar el cuerpo de un alumno, para así hacer mi trabajo más fácil en la segunda parte: nunca. Siempre le he pedido divertirse con los estudiantes, divertirlos, hacerlos descubrir los abismos, los toboganes y las caídas vertiginosas, los equilibrios precarios y las atemorizadoras zambullidas. Siempre los he pedido que organicen esos juegos a lo largo de los sueños y el placer, de las cascadas y la poesía (Cuesta, 2003, p. 3).

Gaulier trabaja el concepto del cuerpo vivo, del disfrute y placer del intérprete en su quehacer escénico. De modo que, el entrenamiento corporal de sus alumnos se centra en que el cuerpo se encuentre activo, maleable y que se entregue fácilmente al impulso. Para Gaulier

es importante que no sean corporalidades petrificadas en la técnica y se rijan solo a través de ella, sino que la tengan como base y que puedan jugar a través de ella.

Es por ello que, durante el primer año de formación de su escuela, su metodología se basa en que el camino y el fin de la actuación sea el juego. Es decir, su objetivo es que los estudiantes re-descubran su propio disfrute, aprendan a divertirse como cuando eran niños o niñas, y desde ahí actúen.

Gaulier sustenta que el teatro es un juego serio, tal y como juegan los niños, y que la actuación no se trata de jugar a ser “real” o “natural” sino que se hace para despertar tanto la imaginación del intérprete como la del espectador. Es en la imaginación dónde nace el poder de crear más allá de lo “cotidiano”. A Gaulier no le interesa que el actor sea realmente el personaje que interpreta o que sienta realmente la emoción del personaje, lo que él busca es que el actor se divierta haciendo creer al espectador lo que no siente.

Cuando la violencia se alimenta de la brutalidad de un sentimiento, el odio, por ejemplo, unas pulsiones negativas se expanden por todo el teatro, obstaculizan al instante el placer de imaginar [...] Nada es verdad, todo es falso, salvo nuestra imaginación... tan frágil (2009, p. 23)

En línea con esto, es importante destacar que para Gaulier el actor no debería intentar sentir completamente las emociones del personaje que interpreta, ya que es imposible despojarse por completo de su propia humanidad. Lo que él busca, en primer lugar, es recuperar la libertad que tenían sus estudiantes al jugar cuando eran niños, sin juzgarse, sin caretas, con su esencia en su máximo esplendor. Es por ello que sustenta que un actor “cuando juega, jamás esconde su alma bajo los rasgos del personaje, ¿qué es esconder su alma? no mostrar a través de las insinuaciones del personaje la cara del actor cuando tenía siete años” (2009, p. 31). Recuperar el juego del niño interno es una de las bases de la pedagogía de Gaulier y es el camino que él utiliza para que el intérprete sea auténtico en su

actuación. Es decir, que sea sincero consigo mismo y con el público y que aquello se refleje en el placer de jugar a imitar diferentes personajes a través de su imaginación.

Profundizando más en la concepción del juego para Gaulier, él utiliza dos conceptos claves: placer y diversión. Cuando un intérprete siente placer y diversión el personaje que interpreta está vivo. Asimismo, para él “el teatro es igual al placer del juego más el texto teatral” es decir que, para que el teatro nazca los intérpretes deben sentir placer y diversión tanto en su movimiento como en la interpretación de sus textos. En línea con el último ítem mencionado, el intérprete debe divertirse al escuchar su voz, sentir placer por todos los sonidos que puede hacer con esta, dejar libre a su boca, lenguas, resonadores al decir sus textos; se podría decir que cada letra, palabra y frase son un juego que despierta la imaginación del actor.

Asimismo, para Gaulier la imaginación y el juego van de la mano y, como se mencionó líneas anteriores, él no busca la verdad absoluta en la actuación pues cree que buscar ser iguales a la realidad obstaculiza el poder crear representaciones maravillosas, más allá de lo cotidiano. Para él “la verdad mata el placer de imaginar” (2009, p. 45) lo cual se puede ver reflejado en que cuando un actor intenta sentir de manera real lo que siente su personaje, se puede frustrar pues las emociones no se imponen o se marcan diciendo “en este momento me voy a sentir de tal modo”. Aquello, dificulta que el actor se sienta libre de imaginar y se quede en un plano estático y enmarcado de su personaje.

Gaulier, propone que el actor se divierta mintiendo al espectador y sintiendo lo que no siente, que encuentre el placer de hacerlo y que aquello le otorgue un aire de verdad a su interpretación. El principal objetivo del maestro es que la realidad no fulmine el placer del actor pues es ahí donde este se apaga, ya no se permite sorprenderse ni sorprender al público, se vuelve monótono y aburrido. Él argumenta que la mentira permite a los actores ser libres

de interpretar a su personaje como quieran, dan rienda suelta a sus propuestas sin miedo a equivocarse o sin miedo a no llegar a ser “verdaderos en su emoción”

En consonancia, cuando un actor juega, este muestra su esencia y su autenticidad. “El actor que juega no empequeñece su aura, aunque encarne un enano. Un aura luminosa dentro de un cuerpo cualquiera podría definir la relación de un actor con el personaje” (2009, p. 45). El actor, según el enfoque de Gaulier, no debe esconderse detrás del personaje o intentar olvidar su propia identidad para convertirse en otro individuo. En su lugar, el actor debe concebir el acto de actuar como si estuviera en su propio cuerpo, interpretando el papel de otra persona. Esto le permite al actor actuar de manera diferente mientras disfruta la sensación de hacer creer al público que es alguien más. Es similar al juego de los niños cuando se imaginan ser un león: imitan al animal en su mirada, rugido y cuerpo, sabiendo que no son realmente un león, pero disfrutan la idea de asustar a otros al rugir y actuar como tal. Es ese sentimiento de “hacer creer” al público que son ese animal o personaje lo que les brinda placer.

Habiendo explicado cómo concibe el juego Gaulier, es relevante describir las características, según el maestro, de un actor que juega. La primera de las condiciones en el entrenamiento actoral de Gaulier se basa en el impulso. Según él, este debe ser mantenido incluso cuando el estudiante está en pausa, y se puede observar tanto en el cuerpo como en la mirada de este. Gaulier destaca la importancia de una mirada brillante y luminosa; puesto que, si el actor posee una mirada apagada y sin vida no estaría presente. En la mirada es donde se encuentra el estado de vida. Gaulier considera que un intérprete de teatro es aquel que se divierte siendo cómplice de sí mismo y de sus compañeros de escena, y resume su enfoque en la fórmula "divertirse + buscar la complicidad en el juego = teatro (casi)" (2009, p. 47).

Otra característica de un artista escénico que juega es que su fin no es llegar a sentir la emoción del personaje, sino que el placer y la complicidad dominen su interpretación. En línea a ello, un actor que juega es un actor que se divierte, el maestro propone que la voz también se debe divertir y si esto no sucede la actuación “se encerrará en un nivel psicológico, la voz no pretenderá recibir al juego teatral que le abriría las puertas a la imaginación”. De ese modo, la voz es uno de los caminos por el cual el actor se permite imaginar, al igual que las niñas que imitan las voces de las brujas y a partir de ello, afectan su mirada, su cuerpo y crean historias con el fin de divertirse.

Finalmente, el concepto del punto fijo es un elemento fundamental en el entrenamiento actoral de Gaulier. Se trata de un momento en el cual el actor se encuentra en un estado de pausa, pero el impulso por seguir jugando y el movimiento sigue presente en su cuerpo y mirada. Es un estado en el que se detiene el movimiento, pero no se rompe el impulso. La mirada y el cuerpo del actor permanecen presentes, llenos de juego, movimiento, burla y placer. Este punto fijo es un ítem fundamental para el intérprete, ya que le permite mantener su presencia, energía y su impulso de juego. Es un momento de concentración en el que este se enfoca en un punto fijo, ya sea en su imaginación o en un objeto real para mantener su presencia y seguir en contacto con su cuerpo, su respiración y su movimiento.

En conclusión, la metodología de Gaulier se basa en recuperar el placer y disfrute del actor al estar en escena. Este autor sustenta que actuar es un juego serio y que esta actividad no se trata de ser "real" o "natural", sino de activar la imaginación del actor y por ende del público. Gaulier, sostiene que de la imaginación parte la capacidad de crear y de estar en un estado fuera de lo cotidiano. Para ello, enseña a los actores a divertirse y jugar con sus personajes, y no a sentir por completo las emociones del ser que está interpretando. Es por ello que busca recuperar la libertad que tenían los actores cuando jugaban de niños, sin autocritica. Gaulier enfatiza dos conceptos clave, el placer y la diversión, como esenciales

para mantener vivo al personaje, y cree que el teatro nace de la suma del texto teatral y del placer de jugar.

1.2. Presencia escénica

La presencia es un concepto muy amplio dentro de las artes escénicas, ya que dependiendo del tipo de arte que se quiera mostrar esta pueda variar en algunos detalles muy puntuales como precisión, destreza del movimiento, ejecución durante la obra, entre otros. Por este motivo, nosotros trabajaremos principalmente con cuatro libros de diferentes autores que explican su punto de vista acerca de la presencia escénica. Por un lado, encontramos a Eugenio Barba con el libro *Canoa de papel*, y este mismo autor junto a Nicola Savaresse en el libro *El arte secreto del actor*, en el que explican qué es la presencia escénica, vista desde una mirada en donde la presencia radica en la fisicalidad del actor. Por otro lado, Patrice Pavis, en su libro *Diccionario de teatro*, nos explica la funcionalidad que posee la presencia para el actor y para el público. Asimismo, encontramos a Konstantin Stanislavski con el libro *Un actor se prepara*, en el cual describe su método para la formación del actor y dedica varios capítulos a la importancia de la presencia escénica y cómo desarrollarla a través de la exploración y el trabajo personal.

Luego de describir las ideas de cada uno de estos autores sobre este tema en particular, pasaremos a explicar lo que nosotros como investigadores entendemos como presencia escénica y cómo es que nosotros la hemos encontrado a lo largo de nuestro laboratorio. Cabe resaltar que haremos solo una breve descripción de lo que hallamos en nuestro estudio con nuestros intérpretes ya que será explicado con más detenimiento en los capítulos posteriores.

1.2.1. Presencia según Patrice Pavis

Como lo mencionamos con anterioridad, pasaremos a describir los diferentes puntos de vista acerca de la presencia escénica, empezando por Patrice Pavis. Este autor es un investigador francés muy reconocido dentro del mundo de las artes escénicas debido a los diversos estudios que ha realizado en torno a dicho campo semántico. En vistas de definir lo que el concepto de estudio significa para él, usaremos uno de sus libros más destacados:

Diccionario del teatro.

Patrice Pavis nos muestra la presencia como “la cualidad del actor de atraer la atención del público” (1980, p. 354); es decir, que es la capacidad con la cual el intérprete logra que el público se interese en lo que le está sucediendo físicamente al actor, con lo cual permite que el espectador pueda seguir su accionar de inicio a fin, sin perderse ningún detalle. Como actores y actrices es muy importante que el espectador esté atento en todo momento a lo que nos sucede dentro de una función teatral; puesto que, si el público llegase a perder el interés en nuestra actuación nuestro trabajo sería un fracaso.

Asimismo, Pavis reconoce la existencia de dos tipos de presencias: la corporal y la escénica. Con respecto a la primera, el autor describe que la presencia del cuerpo del actor la percibe el espectador como una luz radiante; la cual, empieza a recibir incluso antes de que el actor o actriz empiece a realizar alguna acción física o a hablar (1980, p. 355). Por otro lado, la presencia relacionada al escenario es lo que nosotros como espectadores percibimos. Es decir, es la colisión entre el accionar del actor o actriz con la ficción del personaje o historia que está siendo presentada. Pavis menciona que “más que hablar de presencia del actor, deberíamos hablar del presente continuo del escenario de su enunciación” (1980, p. 355). En otras palabras, en este tipo de presencia, lo más importante es lo que el actor nos está contando a nosotros, como espectadores.

Nosotros entendemos que esta presencia escénica que menciona Patrice Pavis nace de la presencia corporal del actor, puesto que, si el actor no se encuentra en un estado activo tanto de forma física como mental, lo que suceda en el escenario será irrelevante. Por ello, nos quedamos con lo que menciona Pavis con anterioridad acerca de que la presencia del actor es la necesidad de que antes, durante y después del accionar físico que realice el intérprete, su energía sea tan resplandeciente que todos los ojos del teatro estén pendientes de cada movimiento que haga o deje de hacer el artista.

1.2.2. Presencia escénica según Eugenio Barba

Eugenio Barba, reformador del teatro contemporáneo, nació en Italia en 1936. Trabajó como ayudante de dirección de Jerzy Grotowski (director que influyó en el teatro moderno) y, posteriormente fundó el Odin Teatret: agrupación teatral de referencia para el teatro contemporáneo. En 1979 fundó la International School of Theatre Anthropology (ISTA), de la cual han egresado grandes maestros y maestras de danza y teatro.

En su diccionario de antropología teatral, escrito junto a Nicola Savaresse, *El arte secreto del actor* dedicó tres apartados a la presencia escénica. En el primero, indica que la presencia escénica del actor es “energía en acción tanto en el tiempo como en el espacio” (1990, p. 114). Aquella afirmación lo ilustra a través de imágenes de una actriz realizando diferentes movimientos en desequilibrio y en stop, a lo cual asocia a los SATS; estos, según la terminología de técnica del Odin Teatret, son la “preparación para la acción, el impulso, estar a punto de” (1990, p. 115). En consecuencia, en el presente apartado, Barba explica que la presencia escénica es una cualidad en la que el actor se encuentra en suma atención a lo que está pasando: su cuerpo está en una posición de alerta, a punto de accionar y en su mirada se puede percibir el impulso de la acción, está en el aquí y ahora, lo cual le permite estar vivo en escena. Asimismo, Barba relaciona esta presencia con la terminología de Stanislavski “tener el ritmo justo” (1990, p. 115). El autor italiano ejemplifica dicho enunciado

argumentando que la atención del actor en escena y el impulso en el cuerpo deben estar como si estuvieran esperando que salga un ratón de su escondite para atraparlo; por lo tanto, el estar en atención en cuerpo y mente, sintiendo y siguiendo el ritmo que marca el impulso permite que el actor esté vivo: esté presente.

En el segundo apartado, Barba se expone más sobre la presencia y explica las cualidades de un actor que está presente. Para este, un actor que tiene la mejor técnica, que se le escucha claro y que posee un cuerpo tonificado no necesariamente posee una presencia escénica. Barba explica que un actor que está presente tiene la capacidad de atraer al público, de agradar y ser interesante para el espectador, así esté interpretando un personaje irritante. Del mismo modo, explica que esta es una capacidad de darle vida a los movimientos, realizar una secuencia de acciones con un cuerpo y una mirada viva. A su vez, expone que esta cualidad no es controlada por el actor, ni el director, ni nadie; según Charles Dublín citado por Barba, la presencia “está dentro de cada actor o actriz, pero no depende totalmente de ellos” (1990, p. 257). No obstante, Barba explica que la presencia escénica se puede trabajar con un riguroso entrenamiento y el principal es la alteración del equilibrio de base. En línea a ello, explica en el tercer apartado que la “presencia física” se obtiene a través del entrenamiento del cuerpo. Pues, para Barba el actor reaprende a utilizar su cuerpo y su energía, y de ese modo el actor puede “descubrir [...] su propia vida, su propia independencia y elocuencia física” (1990, p. 352) a través de la repetición de ejercicios que una vez aprendidos se transforman en acciones con presencia.

En *La canoa de papel*, Eugenio Barba profundiza en la noción de presencia escénica, la cual se refiere a la habilidad de un actor para transmitir su intención y emoción de manera efectiva en el escenario. Según Barba, esta presencia escénica es generada por principios pre-expresivos que permiten al actor crear un cuerpo-en-vida capaz de hacer perceptible aquello que es invisible. Barba argumenta que, para lograr esta presencia escénica, el cuerpo debe

estar en un estado extra-cotidiano, es decir, en un estado en el que se utiliza el máximo esfuerzo para cada acción. En la escena, las técnicas extra-cotidianas se basan en el derroche de energía, lo que permite al actor generar una gran presencia y conexión con la audiencia.

Además, Barba destaca la importancia del lenguaje corporal en la presencia escénica. El actor debe utilizar gestos, movimientos y posturas para enfatizar su mensaje y transmitir su intención de manera efectiva. La presencia escénica también implica una gran habilidad para controlar la voz y el ritmo, lo que permite al actor generar diferentes emociones y sentimientos en su discurso.

Asimismo, en el libro *La Canoa de Papel*, Eugenio Barba introduce el término "bios escénico" para referirse a la presencia escénica del actor en el escenario. El término "bios" hace referencia a la vida del actor en la escena, que se basa en su propia vivencia y cultura, y es desde ese lugar que actúa. Sin embargo, Barba aclara que esto debe ser visto como un punto de partida y no como la única fuente de energía que el actor posee en la escena.

Para Barba, la presencia escénica no es simplemente una cuestión de energía, sino también de técnica y habilidad para transmitir su intención y emoción de manera efectiva. Si el actor posee una energía cotidiana y utiliza el mínimo esfuerzo para accionar, su presencia en el escenario será débil y parecerá un ser inerte que solo ejecuta acciones y parlamentos. En cambio, para generar una presencia escénica efectiva, el actor debe estar en un estado extra-cotidiano y utilizar técnicas extra-cotidianas que le permitan generar una gran presencia y conexión con la audiencia.

Es importante destacar que el bios escénico no es algo estático y puede ser influenciado por diferentes factores, como la cultura del lugar donde se presenta la obra, la relación con los otros actores y el público, entre otros. Por lo tanto, la presencia escénica debe ser trabajada y desarrollada constantemente para adaptarse a las diferentes situaciones y generar una conexión efectiva con la audiencia.

Para lograr esta presencia escénica, Barba utiliza el entrenamiento físico y expone que el afectar el equilibrio del cuerpo repercute en el estado de estar presentes en el actor. Puesto que, este está en alerta para no caerse: los sentidos se despiertan y se agudizan:

Principios aplicados al peso, al equilibrio, al uso de la columna vertebral y de los ojos, producen tensiones físicas pre-expresivas. Se trata de una cualidad extra-cotidiana de la energía que vuelve al cuerpo escénicamente ‘decidido’, ‘vivo’, ‘creíble’; de este modo la presencia del actor, su bios escénico, logra mantener la atención del espectador antes de transmitir cualquier mensaje (2005, p. 25).

En base a ello, el desequilibrio puede ser una herramienta valiosa para mejorar la presencia escénica de un intérprete. Cuando se trabaja con esta falta de equilibrio, se obliga al intérprete a estar más presente en el momento y a ser más consciente de su cuerpo y sus emociones. Esto puede ayudar a mejorar su capacidad para conectarse con el material y con el público de una manera más auténtica y efectiva.

Además, al trabajar con el desequilibrio físico, el intérprete puede mejorar su postura y su lenguaje corporal. ya que, cuando se está en una posición inestable, el cuerpo tiende a compensar y encontrar maneras de mantener el equilibrio. Al aprender a controlar estas compensaciones, el intérprete puede mejorar su postura, ser más consciente de su cuerpo, de su lenguaje corporal y de su capacidad para transmitir emociones auténticas al público, lo que puede mejorar significativamente su presencia en el escenario.

1.2.3. Presencia escénica según Konstantín Stanislavski

Konstantin Stanislavski fue un director, actor y pedagogo teatral ruso que desarrolló una técnica actoral conocida como el "Método Stanislavski". Según él, la presencia escénica se construye a través del entrenamiento que involucre el trabajo de la mente y el cuerpo del actor.

Para Stanislavski, la preparación corporal es imprescindible para poseer la presencia escénica. Según él, en su libro *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creativo de la encarnación del papel* afirma que.

El comportamiento del personaje representado que no está emborronado por movimientos superfluos del actor, adquiere una importancia y un arco incomparablemente mayor y, por el contrario, el exceso de gestos se emborrona y queda oculto por los elementos superfluos, sin relación con el papel. (2009, p. 322)

Es decir que, el intérprete debe ser consciente de su cuerpo y voz. De ese modo, será capaz de dirigir su herramienta vocal y corporal. Aquello, a fin de lograr una precisión al momento de contar la historia del personaje, siendo capaz de transmitir las emociones y pensamientos de manera concisa y sin exageraciones. En línea a ello, el entrenamiento físico es una gran herramienta para lograr una destreza corporal en la escena, coordinación, resistencia física, manejo emocional y la atención de estar en el aquí y ahora. Las cuales, son habilidades fundamentales para la actuación teatral.

En su libro *La creación del personaje* sustenta que el intérprete debe de generar una conexión con su personaje y la circunstancia que vive a través del uso de su imaginación. Es por ello, que el autor trabaja la capacidad imaginativa de sus alumnos. Pues, es una de las herramientas con la cual el actor podrá crear imágenes en su mente que visualizará al momento de estar en escena. A fin de, poder estar presente en dicha circunstancia imaginaria de una manera vívida. Es decir, mientras más trabaje dicha habilidad podrá observar de manera más clara el contexto de la historia que está contando, empatizar y sentir lo que le está pasando al personaje, y lograr una atención al momento a momento de la historia. Gracias a ello, su mente y cuerpo podrán reaccionar de manera espontánea. y es así, como el espectador conectará con la autenticidad del intérprete y con su historia.

En base a ello, el autor indica que la presencia escénica no puede ser imitada o enseñada. Es decir, no existe una fórmula exacta para lograr adquirirla. El intérprete debe descubrir cuál, de las distintas maneras para construir un estado presente, le funciona. Puede ayudarse con el trabajo interno de conexión emocional, física y mental tanto consigo mismo como con el personaje. De ese modo, se debe realizar un análisis del personaje y de su contexto. Por ello, para este autor el trabajo de observación e investigación del actor son fundamentales para construir personajes auténticos y creíbles. Aquello requiere un estudio del contexto histórico, la situación social y cultural del personaje. A partir de ello, se debe analizar su motivación para realizar sus acciones y entenderlas. Asimismo, se debe identificar sus miedos, deseos, y conflictos internos y externos.

Por último, Stanislavski argumenta que es fundamental que el actor esté relajado y concentrado durante el proceso de creación y en la interpretación escénica. Aquello, quiere decir que este debe estar en un estado completo de presencia. ser consciente de su cuerpo. su energía, voz y respiración.

En base a lo explicado, comprendemos que la presencia escénica, es un estado en el que el intérprete está presente, tanto en cuerpo como en mente, y en conexión con su entorno. Es decir, el actor o actriz está en un estado de atención y disponible para escuchar y reaccionar a los estímulos externos, proyectando su energía y siguiendo sus impulsos corporales. Este estado se logra a través del entrenamiento del cuerpo mediante la actividad física, tal como mencionan Barba y Stanislavski.

La presencia escénica también implica atraer la atención del público en todo momento. Ya que, cada detalle, movimiento, palabra o ausencia de estas deben ser captadas por el espectador. Para lograr esto, el intérprete debe contar con una energía extra cotidiana que le permita realizar su interpretación sin perder la atención del público. Además, es

esencial que el intérprete se sienta seguro en escena, ya que la presencia escénica está relacionada con la confianza que tenga al momento de realizar cada acción.

En el contexto de la presente investigación, es relevante el conocimiento y análisis de la presencia escénica y la utilizaremos como objetivo a potenciar en nuestras intérpretes. Pues, consideramos que esta habilidad es fundamental para lograr un desempeño veraz, espontáneo y auténtico en el escenario.

Para evaluar la presencia escénica de las participantes, se analizará su capacidad de estar en conexión con su mente, cuerpo, emociones, y de conectar con la circunstancia imaginaria que engloba el monólogo seleccionado para su prueba de ingreso a la especialidad de teatro de la FARES. Además, se evaluará su capacidad de estar en un estado de atención a su entorno y al contexto de su personaje mientras interpreta el monólogo, logrando que el espectador perciba una persona real en el escenario, que está sintiendo y experimentando circunstancias reales. En adición, se analizará la capacidad de estar en un estado extracotidiano, emanando energía desde su cuerpo, mirada y voz. Finalmente, se examinará que posean la habilidad de atraer la atención del público y que este comprenda la historia que están contando.

A fin de, profundizar en el proceso práctico de potenciación de la presencia escénica a partir del juego según Philippe Gaulier aplicado en las actrices que participaron en nuestro laboratorio, procederemos a explicar la metodología y describir el proceso de sinergia del concepto “juego” y “presencia escénica” en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

La presente investigación posee un enfoque desde las artes, pues se programó un laboratorio con el objetivo principal de analizar de qué manera las dinámicas del capítulo El *juego* del libro *La torturadora* de Philippe Gaulier, potencian la presencia escénica en actrices en su primer año de formación teatral en la FARES PUCP. De ese modo, en el laboratorio participaron 8 actrices y estuvo bajo la dirección de nosotros, autores del presente estudio.

A su vez, ambos participamos como observadores, ya que estimamos que el recojo de información podía ser más preciso. Asimismo, como espectadores podíamos otorgarle mayor atención y apoyo al proceso de cada participante. Sobre la base de ello, este estudio es participativo, pues contamos con intérpretes para el análisis de nuestro tema, las cuales, mediante su proceso en el laboratorio, nos llevarán a comprobar nuestra hipótesis. Asimismo, esta investigación es exploratoria, pues examina la conexión entre el juego y la presencia escénica, conceptos que no han sido indagados a profundidad, en conjunto, en el panorama peruano.

En línea con el análisis, este partirá a través de la experiencia y testimonio de cada actriz participante, así como de nuestra observación del proceso de cada una. Dicho laboratorio contó con nueve sesiones con una duración de tres horas cada una; en las cuales, en las primeras cuatro sesiones, introdujimos a las participantes a las dinámicas lúdicas que plantea Gaulier, y en las últimas cinco sesiones traspolamos los mismos juegos de la primera etapa a la construcción e interpretación de los monólogos que presentaron las intérpretes en su examen de admisión para ingresar la FARES. Luego de ello, estos textos los presentamos en una muestra dónde, como invitado, estuvo nuestro asesor de tesis José Manuel Lázaro.

Antes de proceder a explicar las etapas del laboratorio y cada sesión de este, nos parece importante describir la planificación que se realizó previamente. El primer paso fue

abrir una convocatoria mediante nuestros *instagrams* y el grupo de *facebook* formado por alumnos y exalumnos de la facultad de artes escénicas con la finalidad de encontrar a cuatro chicas y cuatro chicos del primer año de estudios de la carrera. Aquello, se debe a que los monólogos que se proponen para el examen de admisión son separados tanto por época literaria (clásico y moderno), como por género del personaje que interpreta el texto. Es por ello que, en vista de trabajar con ambos sexos y por ende con más personajes y textos, decidimos buscar tanto actrices como actores en formación. Sin embargo, para cuando culminó la convocatoria, solo contábamos con participantes de género femenino, lo cual significaba un reto. Ya que, implicaba que se iban a repetir los monólogos y tal vez se podrían influenciar por el trabajo de la otra compañera en vez de descubrir su propio dinamismo lúdico dentro del texto. No obstante, aceptamos el desafío y tal como lo mencionamos anteriormente, el jugar es un regalo y el hecho de que fueran solo mujeres, pues era un regalo también para nosotros.

De ese modo, nos contactamos con nuestras ocho actrices que se iban a presentar a nuestro laboratorio, cuyos nombres y como serán referidas a lo largo de la tesis son: Ariadna Belén Callihuanca Bardales (Ariadna), Ximena Villacorta Villacorta (Ximena), Kioshy Romero Ambrosio (Kioshy), Doménica Mendoza Aparcana (Doménica), Valeria Lissé Lazo Perea (Lissé), Jenniffer Silva Flores (Jenniffer) y Katalen Anna May Bowden Mieses (Katalen).

Al mismo tiempo que se realizaba dicha convocatoria, nosotros íbamos realizando el diseño y la estructura de cada una de las sesiones del laboratorio. En dicho documento se habían organizado de manera muy puntual distintos juegos y dinámicas propuestas, como ya se mencionó, por Phillipe Gaulier en su libro *La torturadora*.

A continuación, les compartiremos la estructura de nuestro laboratorio; la cual nos guió durante el desarrollo de cada sesión (ver anexo 1). Es relevante mencionar que, durante

el progreso del laboratorio, de acuerdo con lo que necesitaban las participantes para aflorar su juego, se incrementaron más juegos o se transformaron algunas dinámicas. Asimismo, nosotros habíamos planteado ocho sesiones. No obstante, decidimos agregar una sesión más pues sentíamos que tanto nuestras actrices como nosotros, en el rol de directores, podíamos explotar más el juego en la reconstrucción de los monólogos antes de la muestra final.

Antes de comenzar a explicar y analizar el desarrollo de cada sesión, nos es relevante describir cuáles fueron nuestras herramientas de recojo de información.

2.1. Herramientas de recojo de información

Durante el laboratorio utilizamos diversas herramientas que nos ayudaron a recopilar la información del desarrollo de este y del proceso de cada participante. De modo que, cada integrante mantenía una bitácora en la cual apuntaban, sesión a sesión, sus logros, dificultades, hallazgos, y todo aquello que les parecía relevante de su proceso respecto al juego. Además, utilizamos registro de video y audio en cada sesión.

Respecto al uso de las bitácoras, el principal objetivo de estas es que las participantes sean conscientes de su proceso; es decir, que interioricen, a través de la escritura, lo que experimentaron en cada dinámica. De esta manera, ellas podían ser conscientes del estado en que iniciaron el laboratorio, el desarrollo de su cuerpo, voz, energía, mirada durante este y cómo finalizan su proceso. La manera de anotar era libre: podían dibujar, escribir palabras aleatorias que posean relación con las dinámicas experimentadas, redactar frases o describir a modo de párrafos cómo se sintieron y lo que hallaron en cada juego o presentación de su monólogo.

Figura 1

Bitácora de Daniela Molero

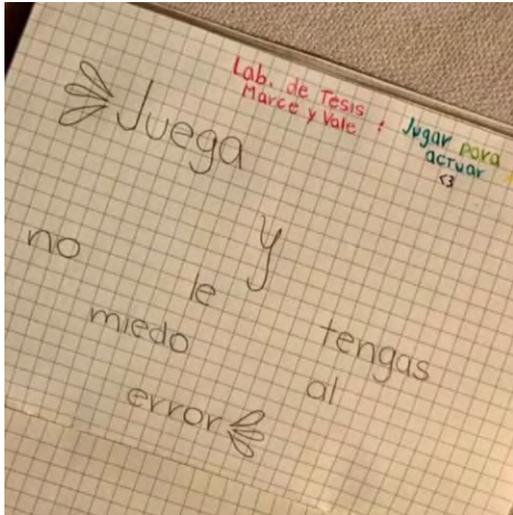


Figura 2

Bitácora de Katalen Bowden

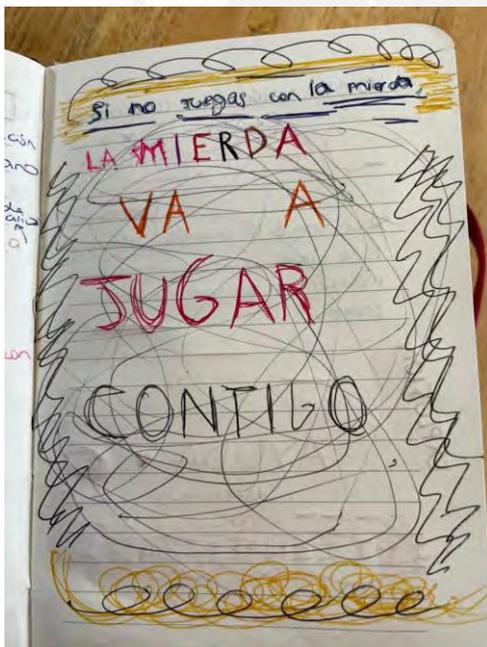
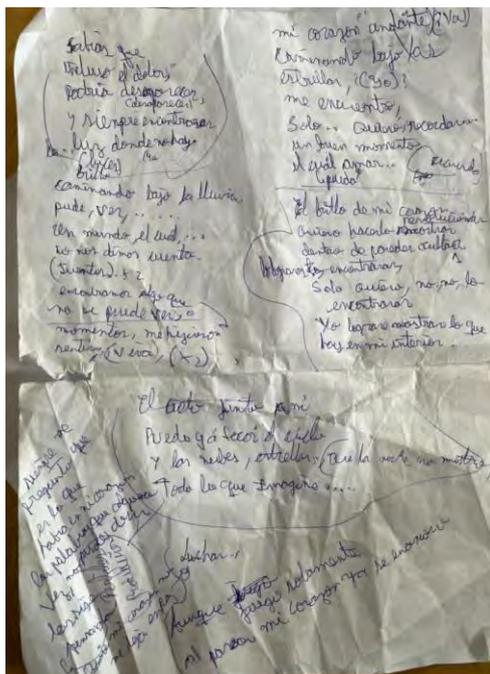


Figura 3

Bitácora de Kioshy Romero



Con respecto al registro audiovisual, utilizamos una cámara grabadora que registró cada sesión del laboratorio. Esta era colocada sobre un trípode en la parte frontal o en el lado derecho del salón X-125 de la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP. La posición de la cámara iba variando de acuerdo con las dinámicas que realizamos, a fin de poder obtener, con la mayor precisión, el registro del proceso de cada una. Asimismo, el objetivo de grabar las sesiones fue para poder revisar y analizar el proceso de cada una después del laboratorio. Lo cual nos otorgó una mirada más crítica y nos permitió encontrar más hallazgos que dentro de este, ya que, al estar dirigiendo y observando, cabía la posibilidad de obviar ciertos detalles del proceso de cada una.

Finalmente, contamos con registro de audio desde los teléfonos celulares de los investigadores; estos registros se producían después de cada dinámica y antes de finalizar las sesiones. Pues, abríamos un espacio en el cual nos sentábamos en círculo y les preguntamos a las intérpretes “¿Cómo se sentían al realizar la dinámica?, ¿cómo estaba su cuerpo, voz y mente?” Asimismo, al finalizar les preguntamos ¿cómo se sentían?, ¿qué se llevaban? y una

palabra personal que englobe la sesión. De ese modo, la grabación de los testimonios de cada una nos permitió analizar y argumentar de qué manera el juego impactó en la presencia escénica de cada actriz. Dichas respuestas, se presentarán en el subcapítulo 2.3 y se profundizará en el proceso del laboratorio.

2.2. Los juegos de Philippe Gaulier

Antes de comenzar a detallar a profundidad las etapas y desarrollo de cada sesión del laboratorio, nos es relevante explicar los juegos del libro *La torturadora* de Philippe Gaulier. Aquello, con el motivo de presentar de manera ordenada y detallada cada juego.

2.2.1. Carrera de relevos

2.2.1.1. Variación 1: El presente juego consta de dos equipos. La mitad de los participantes son el equipo A y la otra mitad el equipo B. Ambos equipos compiten y están posicionados frente a frente. El primer equipo que logre que todos sus integrantes lleguen a la otra pared gana.

2.2.1.2. Variación 2: La misma consigna que la anterior, pero ahora los directores pueden decir “stop” en cualquier momento. Cuando aquello suceda, los que están corriendo deben detenerse manteniendo el impulso. El participante que haga ruido se mueva, pierda el equilibrio o el impulso regresa al punto de inicio.

2.2.1.3. Variación 3: La misma consigna que la anterior, pero en “Stop” los contrincantes se detienen y se miran fijamente con su oponente a los ojos. “¿muestran estos el placer del juego o bien tienen ojos de un pescado pasado y refrito?” (Gaulier, 2009, p. 47).

2.2.2. Juego: 1,2, 3 ¡El patito inglés!

Todos los estudiantes mirando hacia el frente, menos uno que les está dando la espalda en la parte frontal. Este último tiene la potestad de voltearse en cualquier momento diciendo “1,2,3 el patito inglés” y atrapar a sus compañeras en movimiento. Si las encuentra

moviéndose puede mandarlas al punto de salida. La tarea de las demás es lograr tocar la espalda de la compañera que está en la parte frontal y quedarse inmóviles cada vez que esta volteo. El tiempo de parada es muy importante, “es un punto fijo (...) los ojos brillan de placer, deseando la acción” (Gaulier, 2009, p. 51).

2.2.3. *Te tengo y me tienes de la barbilla*

Todos los participantes juegan al mismo tiempo en parejas. Cada uno sostiene la barbilla de su pareja, la otra mano cerca de la mejilla de su compañero lista para dar una bofetada si el otro emite un sonido. El placer de estar en la incertidumbre se tiene que ver en los ojos.

2.2.4. *Baile en parejas*

Bailan todas las parejas al mismo tiempo, cuando una de las participantes se aburra de su pareja le guiña el ojo a uno de los directores. Se para el juego y ambos integrantes de la pareja deben argumentar que no fueron ellos: uno debe de mentir y divertirse en la mentira.

2.2.5. *Romper la careta*

Reencontrarse con su niño interior, romper la careta o máscara que se ponen para actuar: cada uno se sienta en una silla, frente al público, y canta una canción que le haga acordar a su niñez. La participante no debe llevar el ritmo con ninguna parte del cuerpo, ni con la cabeza, ni con los dedos o los pies. Debe de estar completamente quieto.

2.2.6. *El asesino*

Todos los intérpretes están volteados contra la pared sin poder ver. Uno de ellos es elegido como el asesino y su objetivo es matar a los demás con un guiño de ojo. Luego todos caminan por el espacio sin saber quién es el asesino. Todos se miran a los ojos. su objetivo es descubrir quién es el asesino. Si son asesinados deben dar tres pasos y morir de una manera estruendosa.

2.2.7. Eco Ninfa, ¿dónde estás?

Hablar como si estuviésemos en una cueva, nos divertimos dejando salir la voz y acentuando los finales de las frases.

2.2.7.1. Variación (Eco Ninfa, ¿dónde estás?): Uno de los intérpretes se divierte hablando como si estuviese en una cueva e intentando dar el impulso a los demás que están situados al frente de él. A fin de que, repitan las últimas sílabas de las frases como si fueran su eco. Los que repiten solo deben hacerlo si sienten el impulso de su compañero. El objetivo es darle vida al coro.

2.2.7.2. Eco-ninfa variación con textos de monólogo: Las mismas consignas que el ejercicio anterior, pero utilizando las frases de su monólogo.

2.2.8. Juego de las sillas

Sillas colocadas en un cuadrado o rectángulo. Detrás de cada una, a un pie de distancia, hay un intérprete que será el guardia de la silla. Los demás estarán sentados en las sillas, pero habrá dos o tres sillas libres, pero con guardias detrás. El juego consiste en que los que están sentados deben escapar de su silla e irse a sentar a otra sin que su guardia lo toque o atrape. Los guardias que tienen la silla vacía llaman a los prisioneros que están sentados en otra con un guiño en el ojo.

2.2.8.1. Juego de las sillas (variación con monólogos): Las mismas consignas que el ejercicio anterior. Pero, mientras que juegan prisioneras y guardias deben decir su monólogo.

2.2.9. Pedir la sal

En parejas. Un intérprete se coloca un pañuelo en la cintura. El otro entra a la escena y le pide sal. Su objetivo es sacarle el pañuelo sin que el público se dé cuenta que ese es su objetivo. Mantienen la improvisación de la escena hasta que logre quitarle el pañuelo.

2.2.9.1. Pedir la sal (variación con monólogo): Las mismas consignas que el ejercicio anterior, pero mientras que juegan ambos deben decir su monólogo.

2.2.10. El corifeo

Todo el salón juega, uno de los intérpretes dirige al grupo. Si este se mueve, todos deberán de seguirlo.

2.3. Desarrollo, objetivos y etapas del laboratorio

En el presente apartado describiremos a profundidad las sesiones del laboratorio; estas estuvieron divididas por dos etapas: la primera, se basa en que las intérpretes desarrollen su juego escénico y, en él, encuentren libertad, placer y diversión al estar en escena. Asimismo, buscamos que generen una complicidad y confianza con sus compañeras. También que puedan sentir, mantener y seguir el impulso. La segunda fase, se basó en incluir los monólogos en los juegos que habíamos establecido en la primera etapa, nuestro objetivo fue que tuvieran la sensación de disfrute, placer y diversión mientras interpretaban su monólogo. En ese sentido, buscábamos que a partir de estar jugando en la escena puedan estar vivas, en el aquí ahora, de sus monólogos.

2.3.1. Sesión 1 (28/09)

La primera sesión comenzó el miércoles 28 de septiembre del 2022 a las seis de la tarde en el salón x-125 de la FARES PUCP. Como investigadores, nos encontrábamos muy emocionados por comenzar este proceso y ver aplicado el juego, según Philippe Gaulier en cada una de nuestras intérpretes. En esta sesión asistieron seis de las ocho intérpretes. El primer objetivo en esta sesión, y se replicó para todas las sesiones, fue el crear un espacio seguro para la creación; es decir, que cada actriz sienta que puede ser ella misma, ser libre y no sentirse juzgada por sus compañeras o los directores del espacio.

En línea a ello, según Holley y Steiner, un espacio seguro “permite a los estudiantes sentirse lo suficientemente seguros como para asumir riesgos, expresar honestamente sus puntos de vista y compartir y explorar sus conocimientos, actitudes y comportamientos mientras se sienten protegidos del daño psicológico o emocional” (2013, p. 50) Aquel punto es relevante para nosotros pues nuestra meta era que nuestras actrices sientan que podían ser vulnerables, romper sus caretas y alumbrar a su niña interna para que puedan tomar riesgos en su creación y que confíen en sus propuestas. Aquello, para que cada una pueda adentrarse en el universo del juego con curiosidad, sin miedo a equivocarse y con total entrega.

En consonancia con ello, esta sesión y las siguientes iniciaron en un círculo, sentadas todas en el suelo y con la pregunta ¿cómo estás tanto física como emocionalmente? No se podía responder “bien” o “mal” pues este ejercicio tenía como objetivo que cada una sea consciente y se dé un tiempo para escuchar su cuerpo y sus emociones para poder compartirlo. Todo ello con la finalidad de crear un espacio seguro. Asimismo, en esta primera sesión, para poder conocernos entre todos, realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo te llamas? ¿Cuál es tu relación con el juego? En línea a ello, nos contaron que relacionaban el jugar con su niñez y con las dinámicas lúdicas que habían realizado en sus clases de teatro. Todas, excepto una, concordaban en que les gustaba mucho recrearse de niñas y que en sus clases también disfrutaban, se divertían y sentían que afloraba su creatividad cuando se originaba el espacio de juego. Nos parece relevante mencionar, la perspectiva de nuestra intérprete que poseía una relación diferenciada con el tema eje de la sesión, en su niñez contó que ella no jugaba mucho y en su primer año de formación menciona “era un reto para mí, me costaba mucho soltarme con el juego y realmente disfrutarlo y sentir que podía ganar algo de ello” (Doménica, sesión 1).

Luego de la etapa de presentación y de conocerlas, seguimos con el calentamiento corporal y de voz; para nosotros, desde el momento del calentamiento ya iniciaba la dinámica

de juego y complicidad con sus compañeras. Nuestro calentamiento se basaba en realizar un círculo grupal, dirigido por los directores, para escuchar nuestro cuerpo y activarlo. Luego, comenzamos a correr por el espacio jugando a las atrapadas sin hacer ruido con los pies. Este juego permitía que las actrices activen su cuerpo, su energía y al mismo tiempo el disfrute. El cuerpo y la mirada de cada una cambiaba cuando comenzaban a correr: estaban en posición de alerta, la voz comenzaba a salir sin pensarlo, solo seguían su impulso, estaban presentes. Tal como se mencionó en el capítulo 1, en el apartado del juego según Gaulier, los ojos de los intérpretes deben de estar “chisporroteantes” de placer: en ellas sus ojos poseían dicho estado y en su rostro se esbozaba una ligera sonrisa auténtica de nervios y diversión al mismo tiempo.

A continuación, comenzaron a activar la voz mientras caminaban por el espacio con la consigna de calentar su aparato fonador jugando. Observamos que cuando comenzaron a caminar y calentar su voz, su cuerpo se desconectó, sus brazos comenzaron a estar laxos, arrastraban los pies, su mirada se percibía hacia adentro: bajaron la energía que se había construido. En vista de ello, les indicamos que, mientras que calentaban, se diviertan cantando su canción favorita tanto con su voz como con su cuerpo, con el objetivo de activar su estado de alerta, incertidumbre e impulsarlas a estar presentes en el aquí y ahora. Cuando iniciaron, la voz estaba contenida, como si saliera por un hilo y su cuerpo se petrificó. De modo que, les agregamos la consigna de que “no pasaba nada si desafinaban, si no la cantaban completa, lo importante era que se diviertan cantando”. Luego de ello, comenzaron a mover un poco más sus brazos, pero se podía observar que aún contenían su voz y su cuerpo, algunas mantenían los brazos por detrás de la espalda o los movían de un lado a otro en línea recta. Cuando les dijimos que cambien de canción, cinco de seis intérpretes se agarraron la cabeza por un rato, de modo que podíamos observar que estaban racionalizando el ejercicio y no se estaban dejando llevar por el juego. No obstante, poco a poco comenzaron

a cantar y bailar, y se agregó la indicación de que todas tenían que cantar la canción que una de las participantes estaba cantando. En ese momento observamos que se dejaban ser cuando estaban en colectivo, cuando encuentran complicidad en su grupo de creación y las energías se contagian. De un momento a otro las voces se unieron, el cuerpo se liberó, se agacharon juntas y bailaban juntas. El estar en grupo las impulsaba a liberar más su voz.

Ya con el cuerpo y la voz activados, proseguimos a que cada una presente su monólogo. Ellas no sabían que iban a presentarlo en la primera sesión, lo único que les mencionamos, una semana antes, fue que recuerden su texto, pues habían pasado 9 meses desde su examen de admisión. Cada una presentó su monólogo con la indicación de que “jueguen su texto”. Observamos que todas lo interpretaban sentadas en una silla, cubo o piso, con la voz y la mirada hacia adentro y apagada, el texto contenía pocos matices, se evidenciaba que tenían el impulso de pararse, pero lo frenaban, también se observaba que no estaban presentes en el aquí y ahora de la situación. Además, el texto no lo tenían seguro, es decir, que pensaban en este para no olvidarse y por ello no fluían orgánicamente.

Seguidamente, nos percatamos de que habían tres actrices con el mismo monólogo. Este se basaba en el personaje llamado Gloria de la obra *Sobre Lobos*¹. Este texto, a primera lectura, presenta una carga emocional pesada para el personaje, pues está contando cómo echó a su hijo viciado en drogas de su casa. En consecuencia, las tres actrices que interpretaron dicho texto lo realizaron de una manera bastante similar: sentadas, sufrían el texto, imponían la sensación de pesadez, golpeaban de una manera monótona la palabra, la decían entre dientes y podíamos observar que toda la carga de tristeza, molestia o sufrimiento lo contenían en el rostro, pero su cuerpo permanecía sentado, sin verse afectado por la situación.

¹ Sobrelobos: escrita por Mariana Silva. Publicada en el 2016 en Lima, Perú.

Al finalizar la presentación de sus textos, les indicamos que se sienten en un círculo en el suelo y nos cuenten: ¿Cómo se sintieron al interpretar sus monólogos?; cada una respondió de acuerdo con su percepción. Ximena nos comentó que hace tiempo no leía su monólogo, pero que le gustaba mucho. Mientras lo interpretaba recordó su examen y sentía que conectaba, pero que había sido distinto por la formación. También reconoció que a veces se olvidaba y que sentía su cuerpo relajado y tenso por el personaje.

Jennifer también comentó que no había interpretado el monólogo desde su prueba y que antes de esta lo practicaba a diario. Por ello, expresó que tenía el texto interiorizado y solo lo “habló”. Asimismo, veía al personaje molesta con la vida.

Doménica también comentó que no había visto el monólogo desde la prueba. Nos comentó que se sintió incómoda, sentía que su boca temblaba, no sentía nervios sino pura incomodidad. Sentía que su cuerpo quería moverse. Pero, nos contó que no podía hacerlo porque sentía que si rompía su marcación iba a bloquear todo lo que seguía. Nos mencionó que cuando se preparó para la prueba este texto le generaba entusiasmo.

Kioshy, expresó que tenía miedo porque no se lo sabía y cada vez que pasaba su monólogo le daba mucho terror. Asimismo, expresó que, dentro de su formación actual, cada vez que sale adelante sola, le da mucho terror, ansiedad, e intenta accionar, pero se bloquea. Le da miedo lo que las otras personas vayan a pensar sobre ella y ser juzgada.

Ariadna, expresó que había practicado tantas veces el monólogo que, después de realizar el examen, su cerebro lo bloqueó, ya no quería volver a interpretarlo, se cansó, le dio una carga de estrés el monólogo. En esta pasada, después de tiempo, lo repasó antes y sintió que no llegó a involucrarse con el personaje en la presentación.

Daniela, expresó que se sintió “rara” en su presentación. No llegaba a comprender del todo el monólogo, pero le gustaba. No había interpretado el texto desde el examen, por ello nos cuenta que improvisó. Siente que el escenario es su espacio seguro, no se sintió nerviosa

porque sabía que podía resolverlo. Se atrevió a jugar, pero sí fue consciente de que su cuerpo quería hacer más cosas y lo frenó. Nos cuenta que le gustaría seguir jugándolo más y explorando. A partir de sus comentarios, les explicamos que sus monólogos iban a ser su punto de partida y que íbamos a trabajar con estos hasta el final del laboratorio. Les comentamos que el laboratorio buscaba que transformen sus propuestas a partir del juego y que su presencia se vea potenciada a través de este. Asimismo, les indicamos que nuestro objetivo no era que realicen todos los ejercicios de manera perfecta. Por el contrario, deseábamos que encuentren un disfrute en cada dinámica y que, sesión a sesión, descubran dicho placer durante la interpretación de sus monólogos.

Luego de las presentaciones, comenzamos el primer juego: Carrera de relevos, el cual se explicó en el apartado de “Juegos de Gaulier”. Observamos que, en la primera variación, cuando les decíamos STOP, en algunas el cuerpo se quedaba inmóvil y otras seguían haciendo micro movimientos. Debido a ello, les mencionamos que cuando estaban en STOP internamente tenía que seguir en movimiento y se debía evidenciar en su corporalidad el impulso por querer seguir corriendo y llegar a la meta. A partir de aquella indicación, la energía que emanaba su mirada y su cuerpo era más intensa: comenzaron a estar presentes en el juego, lograron adoptar diferentes posiciones en el STOP y mantenerlas. Del mismo modo, cuando les preguntamos cómo percibían su cuerpo cuando escuchaban STOP nos comentaron lo siguiente: Ximena nos explicó que agregar dicha consigna le permitió ser consciente de que su cuerpo quería seguir avanzando; Daniela mencionó que a partir de la indicación se sentía “viva en pausa”; Jennifer nos comentó que se sentía “en alerta, en escucha”.

Luego de ello, agregamos la variación 3 y observamos que cuando cruzaban miradas en el STOP estaban presentes, retándose la una a la otra. Visualizamos tensión tanto en los cuerpos como en el espacio. Al finalizar el ejercicio les preguntamos ¿qué observaron en el cuerpo de sus compañeras? Doménica mencionó que en el STOP sentía que Jennifer tenía

una mirada que atrapaba e intimidaba, Daniela mencionó que la mirada de Ximena fue hostil y directa. Asimismo, percibían que su energía estaba más libre e intensa, estaban presentes en cuerpo y mirada, y lograron sentir la energía en estado de alerta de sus compañeras.

Rápidamente, realizamos el juego “1,2,3 patito inglés”, en este observamos, al igual que el juego anterior, que el impulso de las intérpretes residía y se suspendía en su cuerpo y se exteriorizaba en su mirada cuando se indicaba el STOP: su cuerpo estaba alerta, su escucha estaba activa, y su campo visual abierto.

Figura 4

Intérpretes introduciéndose al juego “Patito inglés”



A continuación de ello, comenzamos a explicarles los conceptos claves de nuestro laboratorio: juego y presencia escénica. A partir de ello, aperturamos una ronda de comentarios o preguntas sobre nuestra explicación y/o sobre la sesión. Kioshy nos mencionó que no podía realizar una escena o un monólogo jugando, que separaba el juego de la escena y sentía que no iba a poder jugar porque le daba miedo. En base a ello, les comentamos que el laboratorio iba a introducir poco a poco el juego en su interpretación. Pero, primero íbamos a desarrollar nuestro impulso lúdico para permitirnos jugar de manera libre. Ximena, mencionó

que para jugar hay que estar vivos y que debemos aceptar que nuestros monólogos siempre van a cambiar, que no todas las pasadas van a ser iguales y que el jugar está en seguir los impulsos que tienes en ese preciso momento. Asimismo, les explicamos que dentro del juego entramos a una convención en la cual jugamos a ser otra persona, pero somos conscientes que no lo somos: como cuando eran niñas y jugaban a ser princesas, sabían que no lo eran, pero les divertía comportarse como una. Ese era nuestro objetivo, que se diviertan jugando a creer que son otras personas y hacerle creer ello a su público, pero lo más importante es que ellas sientan placer de interpretar y descubrir a su personaje momento a momento.

Finalmente, cerramos la sesión con la pregunta: ¿Qué se llevan, en una palabra, de la sesión? La respuesta fue: confianza, disfrute, emoción, libertad, Kioshy, emoción, colores, entrega.

2.3.2. Sesión 2 (01/10)

La segunda sesión comenzó el sábado 1 de octubre del 2022 a las diez de la mañana en el salón X-125. En esta sesión asistieron seis participantes. Iniciamos con la dinámica de preguntarles ¿cómo están emocional y físicamente? Todas compartieron sus sensaciones y rápidamente comenzamos a calentar el cuerpo y la voz. En este calentamiento utilizamos música como estímulo para ingresar al ambiente de juego. Primero le indicamos que caminen por el espacio y muevan sus articulaciones desde el cuello hasta los pies. Luego les señalamos que aperturen la mirada para encontrarse con la mirada de su compañera y la mantengan hasta que ya no puedan y cambien hacia otra persona. A partir de ello, colocamos diferentes canciones con distintos ritmos y poseían la consigna de bailar como quieran, siempre sosteniendo la mirada con otra persona. Asimismo, les agregamos que sus movimientos debían ser grandes y exagerados con el objetivo de que comiencen a dejarse llevar por sus impulsos a partir del cuerpo. A continuación, les indicamos que todas debían seguir el mismo movimiento corporal de la persona que seleccionemos. A fin de que,

conecten como grupo, escuchen las propuestas de sus compañeras y disfruten el bailar. Nos parece relevante mencionar que el estímulo de la música las ayudaba a conectar con su cuerpo y las estimulaba a moverse sin pensar si estaba bien o mal lo que estaban realizando. Luego, les indicamos la siguiente consigna: son un grupo muy famoso que está en una competencia y tienen que armar una coreografía de la canción “Tu falta de querer” de Mon Laferte frente al jurado y todas tienen que estar iguales. En ese momento, todas abrieron aún más la mirada y la escucha, comenzaron a observarse y a aceptar las propuestas que cada una iba creando. A raíz de ello, su voz se activó: todas en coro comenzaron a cantar y desplazarse, se creó una sinergia de cuerpos, voces y energía muy potente pues todas comenzaron a estar seguras y disfrutar de su movimiento. Al finalizar este ejercicio, les indicamos que escriban en sus bitácoras todas las sensaciones que tuvieron en el calentamiento.

Proseguimos a realizar un círculo y que las intérpretes que no habían asistido a la sesión anterior se presenten y nos cuenten su relación con el juego. Kataleen, nos comentó que el juego para ella era entrega, estar disponible con los cinco sentidos en alerta y con el cuerpo extra cotidiano. Por otro lado, Lissé nos comentó que el juego le daba curiosidad y para ella es estar disponible a hacer, no importa si bien o mal, es estar.

Después de ello, seguimos con el compartir de sensaciones del calentamiento: todas coincidían en que se habían sentido disponibles al juego, libres, con disfrute y observaban a sus compañeras en el aquí y ahora. La palabra que más resaltó fue complicidad, pues a partir de solo mirarse se volvían cómplices de una creación en conjunto. Nos parece relevante mencionar que una de ellas expresó que en estas dinámicas se sentía tensa y que no seguía sus impulsos porque los racionalizaba. No obstante, en este ejercicio se sintió cómoda y su cuerpo seguía sus impulsos. Además, la energía grupal la ayudó a sentirse involucrada en la dinámica.

Rápidamente, continuamos con la presentación de los monólogos de Kataleen y Lissé. Observamos que Kataleen no utilizó una silla y por el contrario comenzó desde el fondo del salón y caminó mientras interpreta su texto hasta la mitad del aula. Si bien, su cuerpo estaba de pie, se podía percibir que divagaba por el espacio y que sus movimientos y tonos de voz eran meditados. Lissé, llevó a cabo el monólogo sentada, al igual que sus demás compañeras que realizaron el monólogo de Gloria, su propuesta era un personaje con carga emocional bastante pesada y con sufrimiento. Observamos, el texto monótono y con pausas que cortaban las ideas del personaje.

Cuando les preguntamos ¿cómo se habían sentido al interpretarlo? Ambas mencionaron que no interpretaban el monólogo desde hace 9 meses. Asimismo, compartieron que era un monólogo importante para ellas pero que se habían olvidado de algunas partes. No obstante, se sintieron cómodas al realizarlo.

Después, comenzamos con las dinámicas de juego de Gaulier. El primero fue “El asesino” con el objetivo de mantener la tensión, el estado de alerta e incertidumbre en el cuerpo y la mirada. Asimismo, es un juego que las motiva a estar presentes y disfrutar el no saber qué va a pasar. Luego, jugamos “me tienes y te tengo de la barbilla”, ejercicio que busca que el placer de jugar se encuentre en los ojos y que sigan sus impulsos. Al finalizar esta actividad, concluimos que es relevante que ellas tengan claro su objetivo: hacer que la otra pierda. A fin de que, no jueguen de manera pasiva, sino que estén presentes en el aquí y ahora buscando estrategias para ganar.

Finalmente, realizamos el ejercicio de las sillas en el cual observamos que las intérpretes sintieron que su cuerpo estuvo en riesgo y la sensación que más destacó en ellas fue el estado de alerta. Asimismo, sentían que habían ingresado a la convención del juego. Por último, cerramos con una ronda de palabras que englobe la sesión: Entrega, complicidad, disposición, entrega, inesperado, incertidumbre, random, mirada, riesgo.

2.3.3. Sesión 3 (5/10)

La tercera sesión comenzó el miércoles 5 de octubre del 2022 a las seis de la tarde. Iniciamos con la pregunta ¿cómo estás? A fin de que cada una sea consciente de cómo está su cuerpo y su mundo emocional previo a la sesión. Luego de ello, iniciamos el calentamiento con música. La primera parte fue una activación de músculos y articulaciones. A continuación de ello, les indicamos que caminen por el espacio y al ritmo de la música. Asimismo, les indicamos ser conscientes de la mirada de sus compañeras para que conecten entre ellas en el espacio. Después, les indicamos que estaban en una competencia de baile en parejas y que los jurados estaban en el frente. En consecuencia, notamos que el dar la consigna “competencia” genera en las intérpretes un estado de alerta y de mayor energía, automáticamente su cuerpo se activa aún más a fin de lograr su objetivo: ganar.

Luego del calentamiento, comenzamos con el juego “¿Eco Ninfa, ¿dónde estás?” Les señalamos que imaginen que estaban dentro de una cueva y que se diviertan con el eco de su voz. Al iniciar, realizaron el ejercicio todas al mismo tiempo caminando por el espacio, observamos que se tomaron su tiempo para soltar la voz, ya que, estaban racionalizando el ejercicio. No obstante, poco a poco, cada una iba proyectando su voz, pero, con el cuerpo relajado. A continuación, realizamos la segunda variación, el cual consistía en que cada una emitía una palabra y las demás, si sentían el impulso, realizaban el eco de la última sílaba. Comenzamos con Doménica, en ella observamos que el estado de su cuerpo cambió: sus brazos se levantaron levemente, caminaba con más energía en el espacio y su voz se proyectaba con mayor dirección. Es decir, comenzó a estar presente corporal y vocalmente. Luego, fue el turno de Daniela, ella tenía como objetivo emocionar mediante su voz a sus compañeras. De modo que, su cuerpo y voz se unían para proyectar mayor energía. Kataleen fue la tercera en realizar el ejercicio y sucedió lo mismo con ella. Ya que, al inicio su cuerpo estaba relajado, sin energía y su mirada estaba dirigida al suelo. Pero, al percibir que sus

compañeras no realizaban su eco comenzó a tensar el cuerpo y proyectar la voz con más energía. En línea a ello, sus manos y brazos la ayudaban a generar la sensación de gritar dentro de una cueva.

En consiguiente con el ejercicio, realizamos la tercera variación con frases de sus monólogos. Esta consistía en que todas se juntaban para formar un coro y una al frente de esta formación cumplía el rol de corifea. Comenzó Doménica y le indicamos que imagine que el coro era su cueva y active la cueva con su voz. En base a ello, observamos que su torso se inclinó hacia adelante, y sus manos y brazos la ayudaban para que su voz se proyecte con más energía. No obstante, al ver que sus compañeras no emitían un eco, surgió en ella el impulso por proyectar más energía. Luego de ella, fue el turno de Daniela, en ella observamos que su cuerpo permaneció quieto. Sin embargo, contenía el impulso en la mirada. Lo cual, la ayudó a generar complicidad con sus compañeras y que proyecten su voz con ella. Posteriormente, fue el turno de Kataleen, en ella percibimos que, al emitir sus frases con un objetivo claro y conectado con su mirada, cuerpo y voz, lograba generar el impulso para que sus compañeras repitan la última sílaba de su oración.

El siguiente juego que se realizó fue un ejercicio planteado por los investigadores. Esta actividad se basaba en que a partir de una acción corporal la interpretación del texto de cada participante se transforme. De modo que, este juego se realizó en parejas y una tenía una acción sobre la otra. Es decir, la participante “A” debía lograr el objetivo que se le había indicado en relación con la participante “B” y viceversa. No obstante, ninguna de las intérpretes sabía cuál era la acción de su compañera de escena. A continuación, explicaremos cómo se desarrolló la actividad: Kataleen fue la pareja de Daniela, esta última tenía la acción de aturdira. A su vez, se formó otra pareja conformada por Jennifer y Doménica, el objetivo de esta última era fastidiar a su pareja. Observamos que ambas parejas comenzaron a transformar la interpretación de su texto al verse afectadas por la interacción que surgía entre

ellas. Por ejemplo, utilizaban niveles en el espacio, aparecieron matices en sus textos de acuerdo los estímulos que le brindaba su compañera y surgió una relación de complicidad entre ellas.

Luego de este ejercicio tuvieron un espacio para escribir en sus bitácoras todas las sensaciones y descubrimientos durante la dinámica anterior. Posteriormente, les indicamos que podían compartir sus apuntes. Primero, comenzó Jennifer la cual mencionó que la propuesta de monólogo que había presentado en la primera sesión era una Gloria molesta y resentida con su hijo. No obstante, durante el ejercicio comentó que descubrió que su personaje podía estar ebria o adormecida. Asimismo, explicó que la intervención de Doménica fue un detonante para crear imágenes que la ayudaron a interpretar su monólogo. Además, sintió que su voz y cuerpo estaban disponibles a reaccionar de acuerdo con el impulso que surgía.

Por otro lado, Doménica expresó que la acción de jugar a molestar a su compañera generó que su cuerpo esté atento a lo que estaba pasando. Asimismo, le facilitó el poder escuchar lo que su compañera realizaba y seguir sus impulsos desde los estímulos exteriores. A continuación, Daniela expresó que se gestaron imágenes en su mente que le permitían entender mejor su monólogo a raíz de los movimientos de su cuerpo y expresión vocal. En adición, percibió que estaba jugando de verdad con su compañera, y que su cuerpo estaba dispuesto al juego, cómodo y libre.

La última que comentó cómo se había sentido fue Kataleen, ella expresó que la intervención de su compañera la ayudó a encontrar imágenes tanto mentales como corporales. Asimismo, comenzó a jugar con los niveles, y a disfrutar de cambiar y transformar lo que ya había preestablecido en su propuesta.

Finalmente, como observadores de la dinámica anterior podemos destacar que las intérpretes estuvieron en un estado en cual su cuerpo, voz y mente estaban en el aquí y ahora.

Ya que, al observarlas no percibimos que estuviesen pensando cómo hacer su acción, sino que tomaban el impulso que sentían y lo ejecutaban. Aquello, les permitió encontrar nuevas definiciones de lo que podía estar pasando en su escena dentro de sus monólogos. Por añadidura, se permitieron explorar horizontes opuestos a las propuestas que habían presentado en la sesión 1. Como espectadores podemos afirmar que las intérpretes se encontraban vivas en el juego y presentes en cada acción.

Proseguimos con la primera variación del juego “pedir sal”. La primera pareja fue Doménica y Kataleen. En ellas, observamos que constantemente decían “no y pero” a lo que proponía su compañera. De modo que, les indicamos que no podían decir “no, pero o preguntar” y que debían decir “sí” a todo lo que su compañera proponga. A fin de que, puedan improvisar con mayor fluidez y profundizar en el juego. Finalmente, realizamos una ronda de sensaciones de la última dinámica, la cual comentaremos en la siguiente sesión.

2.3.4. Sesión 4 (15/10)

La cuarta sesión fue el 15 de octubre en el salón x-122 de la facultad de artes escénicas. En esta sesión estuvieron presentes Lissé, Daniela, Kataleen, Kioshy y Ariadna. Como las sesiones anteriores comenzamos con un calentamiento de activación corporal con música. En esta primera parte les indicamos que cada una iba a ir guiando la activación corporal. Luego de ello, les señalamos que caminen por el espacio y que muevan su cuerpo de manera libre. Pero, siempre en conexión con sus compañeras mediante la mirada. Después de ello, les indicamos que una era la corifera y todas debían de seguirla. De modo que, íbamos cambiando aleatoriamente la intérprete que las guiaba. Observamos que en esta sesión las intérpretes estaban cansadas. Asimismo, notamos que no lograban conectar y generar una unión colectiva durante el calentamiento. Debido a ello, realizamos un juego basado en contar números del 1 al 30, en el cual cada una tenía que decir un número y si dos decían el mismo número al mismo tiempo perdían todas. Esta dinámica logró que las

intérpretes potencien su escucha colectiva. Ya con el cuerpo activo, comenzamos el trabajo vocal. En base a ello, les indicamos que individualmente comiencen a calentar la voz mientras caminaban por el espacio.

Luego de ello, comenzamos con las dinámicas de Philippe Gaulier, la primera fue decir todo su texto en diez segundos. El objetivo de este juego era que sientan el riesgo de que no iban a poder decir todo el monólogo en dicho tiempo. Pero que, a pesar de ello, lo intenten, disfruten de perder y deseen volver a intentarlo. Al realizar la dinámica, observamos que no tenían tiempo para pensar o planear cómo hacerlo, sino que seguían su impulso. Por lo tanto, el cuerpo de cada una estaba presente y en movimiento. A continuación, realizamos nuevamente el ejercicio en parejas de la clase anterior. A fin de que, las intérpretes que habían estado ausentes (Kioshy, Ariadna y Lissé) puedan experimentarlo. Posteriormente, realizamos una ronda de sensaciones de cómo estaban tanto física como emocionalmente al comenzar la sesión. Kioshy, Daniela, Lissé y Kataleen nos comentaron que estaban cansadas y que tenían dolor muscular. Ya que, todas habían finalizado su semana de exámenes parciales. No obstante, luego del calentamiento todas coincidieron en que habían disfrutado del ejercicio y que estos las ayudaban a estar presentes. Debido a ello, poco a poco, su cuerpo se iba relajando y preparándose para estar disponible para la escena. Nos parece relevante mencionar que Lissé expresó que muy pocas veces seguía los impulsos que sentía y que durante el calentamiento con música logró no juzgarlos, escucharlos y realizarlos.

Posteriormente, realizamos una ronda donde expresamos nuestras sensaciones acerca de la dinámica realizada con sus monólogos. Kioshy comentó que su percepción frente a su monólogo había cambiado. Pues, ya no la invadía la molestia de su personaje, sino que logró divertirse y encontrar nuevos matices. Asimismo, comentó que a través de la mirada pudo conectar y escuchar a su compañera Kataleen. Luego, Lissé comentó que fue divertido porque se sentía en riesgo y presente, momento a momento, al percibir que no estaba

logrando su objetivo. Asimismo, Daniela y Kataleen, sintieron que podían jugar con su monólogo y que creaban en el aquí y ahora.

El siguiente ejercicio fue “Juego de las sillas” con la variación de monólogos. En línea a ello, observamos que el riesgo y el vértigo de la dinámica afectaba por completo el cuerpo de las que jugaban y por ende la interpretación de sus monólogos. Debido a ello, encontraron matices como el susurro o el gritarlo con la intención de atraer o que no se vaya su prisionera. Asimismo, los textos empezaron a cobrar diferentes sentidos de acuerdo a la situación que proponían la relación entre carcelera-prisionera. Es decir, momento a momento se transformaba el significado de cada texto pues las intérpretes estaban sumergidas en la urgencia por huir o capturar. Aquello, las obligaba a seguir cada impulso. En adición, el disfrute y el placer por jugar estaba presente en cada una, olvidaron que “tenían que hacerlo de cierta forma” y comenzaron a ser libres en el juego. En base a ello, el disfrute de jugar les permitió encontrar nuevas maneras inimaginables de interpretar sus monólogos. También, comenzaron a sentir seguridad al probar nuevos matices y detalles con su cuerpo, mirada y la voz, los cuales surgían a través de sus impulsos. Del mismo modo, este ejercicio les permitió conectar con la energía de sus compañeras y saber que no estaban solas en la escena, sino que todas juntas estaban jugando.

Al finalizar este ejercicio tuvieron un espacio para anotar en sus bitácoras cómo se habían sentido en la dinámica y si habían encontrado alguna diferencia en la interpretación de sus monólogos. Inició Lissé comentando que le hubiese gustado jugar más con su voz, pues estaba más concentrada en no dañarla. No obstante, rescata que se pudo relajar, se sintió tranquila y con una sensación de brillo durante el ejercicio. Por otro lado, Kataleen mencionó que se divirtió, ya que sintió que su imaginación podía volar y permitió que su cuerpo accione desde lo que imaginaba. Es decir, que su imaginación se expandió, encontró nuevas estrategias y encontró que en el juego todo era válido. Del mismo modo, descubrió que surgió

una conexión con sus compañeras, ya que se dejaba afectar por cómo ellas decían sus monólogos. Posteriormente, Daniela expresó que resumía todo el ejercicio en disfrutar en todo momento. Puesto que, sintió que su imaginación voló y hacía lo que sus impulsos le indicaban. Asimismo, reconoció que el ejercicio la ayudaba a estar en alerta y presente en ese momento. Finalmente, Kioshy expresó que al inicio estaba muy feliz y que su texto se modificó bastante. Sin embargo, luego sintió que se perdió en el juego por una razón emocional que prefirió no compartir.

Por último, terminamos con una ronda de palabras que engloba la sesión: alegría, comida, “ay”, entrega, entrega, complicidad, entrega.

2.3.5. Sesión 5 (19/10)

La quinta sesión comenzó el diecinueve de octubre a las seis de la tarde en el salón x-125 de la FARES. En esta sesión estuvieron presentes todas las intérpretes. No obstante, Kataleen tuvo que retirarse del laboratorio por motivos personales. Iniciamos esta sesión con un calentamiento con música de activación corporal en grupo. Luego, como en las anteriores sesiones, le indicamos que podían bailar como deseaban y cuando mencionemos un nombre todas tenían que seguir a dicha compañera. En las sesiones anteriores les colocamos géneros musicales como merengue, reggaeton o pop. Sin embargo, en esta sesión les colocamos música clásica. Aquello, les permitió escucharse aún más, los movimientos se suspendían y la energía colectiva que se emanaba era sostenida.

Luego de ello, apagamos las luces y les indicamos que era un momento individual para conectar con su cuerpo, con ellas mismas y la música. Aquello, generó una atmósfera en la que sentían que estaban solas, que podían bailar y ser ellas mismas pues nadie las estaba observando. Fue un espacio de intimidad para ellas, en el cual observamos que sus movimientos comenzaron a ser más libres, se permitían mover y disfrutar de cada

desplazamiento. A continuación, les indicamos que no estaban solas, y que en la oscuridad crucen miradas y se invadan de la energía de la otra.

En base a ello, observamos que la música y la oscuridad potenciaba el estar presentes y la conexión entre ellas. Del mismo modo, la música a floraba la pre-expresividad y las invadía de impulsos de acuerdo con la intensidad y ritmo de esta. Luego, les indicamos que todas tenían que estar iguales y encontrar un ritmo sin ponerse de acuerdo. Aquello, aumentó aún más la escucha entre ellas y se creó una escucha colectiva. A raíz de ello, les indicamos que, sin ponerse acuerdo, nos tenían que contar una historia todas juntas con sus cuerpos. En ese instante, visualizamos que todas, en la oscuridad, se miraron y comenzaron a proponer y aceptar las diferentes propuestas. Poco a poco, sin la necesidad de hablar, fueron creando una historia que, como espectadores, disfrutamos de observar y presenciar.

Cuando finalizó la canción, les pedimos que congelen la imagen un momento. A fin de que, se observen a los ojos y mediante la mirada agradezcan la entrega de su compañera y de ellas mismas. Luego, les indicamos que respiren juntas tres veces y suelten. Después de ello, les otorgamos un momento para escribir en sus bitácoras sus sensaciones.

Seguidamente, inició una ronda de compartir dichas sensaciones escritas en sus bitácoras. Ariadna comentó que sintió complicidad entre todas y conexión al momento de crear. Asimismo, conectó con ella misma y le sorprendió cómo la historia fue creándose, pues cada una iba aportando y jugando a seguir la corriente a la otra, para ella fue mágico. Del mismo modo, Kioshy expresó que le gustó bailar sola en la oscuridad y que al momento de crear la historia conectó con el grupo, no necesitaba decir nada, sino que bastaba el cuerpo y la mirada para poder entender a cada una. También, sintió que todo era un juego y no tenía miedo a moverse. Igualmente, Jennifer expresó que para ella el apagar las luces significó el sentir que estaba en su cuarto bailando. Es decir, fue un momento de conexión con su mundo interno y su juego, lo cual la ayudó a ingresar a la dinámica de crear una historia. En dicho

ejercicio, percibió que todas sabían y entendían qué era lo que estaban creando, pues estaban conectadas. Por otro lado, Ximena expresó que cuando apagaron las luces se sintió libre y en conexión con su cuerpo. Adicionalmente, cuando trabajaron en dúos reconoció que había complicidad entre sus compañeras. Sin embargo, sintió que cuando hizo un trío, todas estaban proponiendo al mismo tiempo y no se escuchaban. De la misma manera, nos comentó que, al momento de trabajar con todo el grupo, sintió que al inicio no había conexión, pero que rápidamente comenzaron a escucharse todas y a seguir la propuesta que una lanzaba.

Análogamente, Lisse expresó que estaban en la misma sintonía y que sentía que la mirada influía de gran manera hacia la escucha. Asimismo, se dio cuenta que le gustaba mucho más improvisar con alguien al costado, ya que su creatividad se veía potenciada al estar con compañeras que también estaban dispuestas a crear con ella. A su vez, compartía la apreciación de Ximena: al inicio de la creación grupal hubo falta de escucha, pero después lo resolvieron. Luego, Doménica comentó que cuando apagaron las luces sintió que estaba sola. Pero, cuando le indicamos que no lo estaba se comenzó a poner nerviosa. No obstante, el cruzar miradas con sus compañeras la ayudó a conectar y soltar sus nervios, lo que le permitió estar muy cómoda, segura y protegida. También, comentó que sí hubo momentos en los que sentía que se presionaba a sí misma para realizar movimientos o variar estos. Pero, cuando le pasaba ello, observaba a sus compañeras y seguía lo que ellas proponían.

Finalmente, Daniela comentó que al inicio no conectó mucho con ella pero que al apagar las luces sintió que era un refugio y fue conectando con ella misma. Del mismo modo, sintió que hubo magia al crear, escucha a través del cuerpo y confianza entre todas.

Luego de ello, comenzamos a calentar la voz y a jugar a decir su texto en *staccato* de acuerdo con el ritmo que le marcábamos. Luego, les indicamos que tenían que rapear su texto, cantarlo, decirlo como si comieran su comida favorita, en diferentes acentos, como bebés y decir su texto en 10 segundos. Todo ello con la finalidad de cambiar la forma en la

que tenían preestructurado su texto y para que puedan encontrar nuevas maneras de interpretarlo.

Después de las dinámicas anteriores, jugamos la variación 1 del juego “pedir sal” con las intérpretes que no lo habían realizado y la variación con monólogos con las que sí lo habían realizado; esta última variación tenía el objetivo de modificar el texto de acuerdo con las estrategias que demandaba el propio juego.

Finalmente pasamos a una ronda de sensaciones sobre lo que habían descubierto en su monólogo al realizar este ejercicio. Lissé comentó que fue complicado para ella mantener el juego, pero encontró nuevos matices e intenciones en su monólogo. Jennifer explicó que cambió la intención de su monólogo al jugar con los acentos, y al jugar la dinámica “pedir sal” también cambió la estructura que había formulado de su personaje: ya no sufría y disfrutaba de interpretarlo. Kioshy mencionó que pudo haber jugado más, pero igual sintió que disfrutó de crear jugando. Asimismo, los acentos la ayudaron a disfrutar e interpretar sus monólogos. Ariadna, comentó que la segunda vez que realizó el ejercicio no lograba conectar con este. No obstante, cuando jugó el decir el texto con diferentes acentos encontró que su personaje podía ser divertido y no siempre molesto como lo había propuesto. Daniela comentó que al inicio no estaba tan conectada, pero era consciente que su personaje podía ser de diferentes maneras. Además, le parecía complicado el ejercicio porque no sabía exactamente cómo hacerlo. Pero, igual intentó seguir sus impulsos. Ximena mencionó que en la dinámica intentó darle importancia a la palabra, es relevante mencionar que la pareja que le tocó tenía el mismo monólogo que ella. De modo que, la ayudó a ser consciente que su texto podía cambiar de acuerdo con la situación. Doménica explicó que el ejercicio de decirlo como bebé la ayudó a encontrar nuevas estrategias en su monólogo. Asimismo, el ejercicio “pedir sal” le costó, pero el escuchar y apoyarse en sus compañeras la ayudó a poder encontrar nuevas imágenes para el texto.

Las palabras de cierre fueron: Lisse, diferente, disposición, escucha, cambio, libertad, escucha.

2.3.6. Sesión 6 (22/10)

La sexta sesión comenzó el sábado 22 de octubre del 2022 a las 10:00 de la mañana en el salón x-125 de la FARES PUCP. El objetivo de esta sesión fue observar y analizar de qué manera el juego había intercedido en sus monólogos, de manera espontánea y sin ninguna marcación previa. Es por ello que, tuvieron una presentación de textos sorpresa.

Arrancamos esta sesión con cuatro participantes: Xiomara, Daniela, Ariadna y Doménica. Posteriormente, se incorporaron Jennifer y Kioshy a la sesión. Iniciamos nuestra clase de la misma manera que las anteriores preguntando “¿cómo están?”. Luego de ello, empezamos con el calentamiento corporal a través de música de distintos géneros. Les planteamos que cada una calentara las partes de su cuerpo que más necesitara. Posteriormente, les indicamos que activen su cuerpo bailando, sin importar si lo hacían de una manera correcta o si, por el contrario, deseaban hacerlo de una manera más absurda. A raíz de ello, en la búsqueda de esa sensación de burla o de hacer el ridículo, les propusimos que representarían con su cuerpo algún personaje de la película “Shrek”. Dicho ejercicio fue muy interesante de explorar, puesto que les permitió abrirse al juego de una manera muy rápida y sin importar lo que dijeran los demás.

Una vez terminada de explorar la corporalidad de los personajes de aquella película, les pusimos una canción de la película “Encantada”, en busca de conectar con su niña interior: un infante que juega con sus juguetes se divierte en el parque corriendo, imagina que es una princesa, y entre otras acciones que cualquier niña pudiera realizar. Todo ello, con la misión de que se entregarán a la exploración, aperturen su imaginación y su creatividad al momento de crear.

Luego de este calentamiento, procedimos a realizar el juego de las sillas con la variación de los monólogos, ya que queríamos que encontrarán nuevas formas de interpretar su texto. Los resultados de este ejercicio no se hicieron esperar, destacamos el descubrimiento de Ximena en este ejercicio, pues encontró una corporalidad sensual con la cual trataba de distraer a la persona que la estaba reteniendo en su silla. Además, Ariadna encontró una característica de locura muy interesante en su manera de emanar el texto, la cual nos resultó bastante valiosa pues este desenfreno se trasladó a su cuerpo y voz.

Una vez terminado dicho juego, procedimos a que nuestras intérpretes actuarán su monólogo; este ejercicio les tomó por sorpresa y nos generaba mucha expectativa como es que estos monólogos podrían, potencialmente, cambiar a raíz de los diferentes juegos y dinámicas que habíamos trabajado hasta el momento. Antes de empezar con sus monólogos, propusimos crear un espacio circular y en el medio poner un cubo. Es relevante mencionar que utilizamos esta distribución del espacio, ya que, al tener varios frentes, las actrices estarían en constante cambio para poder atender la mirada de todos los presentes. Además, les mencionamos que no podían usar el cubo de la manera que deseaban, pero sí podían sentarse en él. Habiendo explicado aquello, empezamos con la presentación de sus textos.

Iniciamos con la interpretación de Daniela, a diferencia de la propuesta que presentó al principio del laboratorio, decidió adentrarse mucho más al juego y a encontrar matices interesantes. Interactuó con el público y los hizo parte de su monólogo. Además, estuvo todo el tiempo de pie, no se sentó en ningún momento y solo usó el cubo para trasladarse de un lado al otro, creando así una sensación de fantasía, como si fuera un sueño. Asimismo, moduló su voz cuando el personaje imita al profesor. Después de su presentación, le preguntamos cómo se había sentido durante este ejercicio. Daniela nos comentó que se había adentrado tanto a esta sensación lúdica, que dejó de pensar en lo que venía en el texto, en las marcaciones previas que tuvo cuando lo realizó por primera vez: “Dejé de pensar, solo

pensaba en juégalo, juégalo, juégalo”. Además, nos comentó que, en esa sensación de niñez, pudo encontrar una corporalidad que no había trabajado antes.

La siguiente fue Ariadna, las principales variaciones que tuvo ella al momento de presentar su texto en relación a cómo lo presentó en la primera sesión fueron las siguientes: realizó el monólogo de pie y fue persona a persona a decirle su monólogo, notamos la importancia que le dio a la mirada y al hecho de conectar con el espectador para que su mensaje fuera entendido. Sin embargo, observamos que las intenciones que había manejado en el texto no habían cambiado mucho en comparación al principio, el juego aún no había intercedido en su trabajo. Después de su presentación, le preguntamos cómo se había sentido durante este ejercicio. Ariadna nos mencionó que “pensaba que lo estaba haciendo como lo hacía en el inicio, así que pensaba en cambiarlo”, con ello confirmamos lo que habíamos visto cuando lo presentó; aún estaba tratando de estructurar el momento a momento, en vez de vivir cada segundo del monólogo.

Seguidamente presentó su monólogo Ximena, ella cambió su corporalidad a una mucho más sensual y, por ende, su voz y su manera de cómo decir el texto también se transformó. Además, tampoco se sentó en el cubo. Solo al final de su interpretación para darle más poder a la última frase de esta. Asimismo, se ayudó de la mirada de los espectadores para generar complicidad, seducción y firmeza. Del mismo modo, resaltamos que en una parte Ximena se olvidó de su texto. Sin embargo, no soltó esa energía que había construido y la mantuvo hasta acordarse de este. Después de su presentación le preguntamos cómo se había percibido en escena y nos mencionó que sentía que lo había pensado mucho, que pensaba y luego se dejaba llevar por la sensación del juego. Es interesante lo que nos menciona porque fue algo que se notó al momento de su presentación, ya que cuando se dejaba llevar por el juego, su personaje se veía potenciado por esa energía de sensualidad.

Pero, cuando lo pensaba, a veces, se notaba cierta confusión en qué hacer después o falta de fluidez.

La siguiente en presentar fue Kioshy, ella estaba muy nerviosa antes de actuar pues tenía muchas inseguridades y no sabía realmente qué hacer. Por ello, le dijimos que no íbamos a evaluar si algo era correcto o incorrecto y que al salir a presentar el monólogo tenía como único objetivo el divertirse con este. De ese modo, ella tomó la recomendación y se dispuso a hacer el ejercicio. Para nosotros fue muy interesante observar cómo el tener en mente la consigna de “jugar” había cambiado, en ciertos aspectos la corporalidad de ellas y su propio monólogo. Nos pareció increíble cómo es que Kioshy podía tener muchas inseguridades antes de actuar, pero una vez sumergida en el juego su corporalidad, su voz y el vivir de verdad las circunstancias de su texto permitía e incentivaba a que el espectador esté atento en cada acción que ella realizaba. En línea a ello, Kioshy descubrió una sensualidad diferente a la Ximena. Es decir, una sensualidad más juvenil, graciosa y coqueta. Además, se había sumergido tanto en el juego que no le importó olvidarse de un texto. Por el contrario, utilizó ese nerviosismo para transformarlo en que su personaje tenía ganas de miccionar por los nervios que le generaba acordarse de ese hombre que la tenía enamorada. Cuando le preguntamos cómo se había sentido después de su presentación nos comentó varias autopercepciones interesantes en las que destacamos las siguientes: “Me gustó mucho porque sí lo jugué”, “en mi mente estaba esto, pero luego dije no, lo voy a jugar porque si lo planeo me va a salir mal”, “me sentí que era una niña, me sentí en libertad y sentía que nadie me iba a juzgar”. Nos resultó muy gratificante lo que nos decía acerca de su experiencia porque notamos ese disfrute cuando jugaba y aquella sensación lúdica permitió que su monólogo cobre mucho más sentido. Nos parece relevante rescatar lo que mencionó acerca de que nadie la iba a juzgar, lo cual demuestra que nuestro laboratorio logró ser un espacio seguro para poder jugar en libertad y sin tener miedo a reprimir los impulsos por pensamientos externos.

También, destacamos lo que menciona acerca de ser libre. Puesto que, es un concepto que maneja Lecoq al momento de hablar del juego. Para él es importante sentirse en libertad plena, pero siempre con reglas para que esta no desborde la creación. En este caso, las reglas vendrían a ser el propio texto que le permitía jugar libremente dentro de esta estructura.

La siguiente en presentar fue Doménica, sentimos que su monólogo estaba bastante estructurado en su mente, por lo que era muy complicado para ella deconstruir para poder integrarlo a la dinámica del juego. Aquello, se evidencia en que caminó por todo el espacio circular, pero sin una acción clara del porqué estaba realizando dicho desplazamiento. También, se apoyó en los demás para tener a alguien a quién decirle el texto, pero este era sin intención. Es decir, no había mayor variación de cuando estaba hablándole a alguien a cuando caminaba por el espacio. Luego de su presentación, Doménica nos comentó que se sintió relajada, es ahí dónde nos dimos cuenta de que ella se encontraba en una etapa previa a la del juego. Es decir, aún le faltaba arriesgarse, sentirse incómoda y en incertidumbre al estar en escena. Aquello, lo reafirmamos porque nos expresó que “tenía vergüenza de hacer ciertas cosas”, esta sensación se evidenció en su presentación pues presenciamos cómo retenía su impulso de hacer y de jugar.

Por último, le tocó a Jennifer, ella nos pidió si podía usar una silla, nosotros le dijimos que sí, pero la premisa se mantenía: no podía sentarse a menos que lo sintiera extremadamente necesario. Empezó sentada y luego propuso caerse de la silla, aquello fue interesante porque le proporcionó una nueva energía para comenzar su interpretación. Asimismo, se apoyó en el público lo cual generó que su cuerpo y su voz se transforme dependiendo de a quién se lo estaba diciendo. Debido a aquella estrategia, iba encontrando diferentes matices en su texto. Luego de presentar, nos comentó lo siguiente: “no pensé en el texto, me di la libertad de jugarlo”, lo cual se evidenció, ya que a diferencia de la primera vez que lo presentó, no se mantuvo sentada, sino que cambió de posición y de espacios. Además,

jugó con los niveles corporales, probó el interpretarlo echada y nos dio la imagen de un personaje mucho más derrotado, lo cual fue novedoso de ver.

Seguidamente, les preguntamos ¿cómo se sintieron con el juego de las sillas con la variación de los monólogos? Todas coincidieron en que les ayudó a crear nuevas formas de interpretar su texto debido a la urgencia que tenían tanto de salir de la cárcel, como de retener a su prisionero. Finalmente, cerramos la sesión con la pregunta: ¿qué se llevan, en una palabra, del monólogo y de la sesión? La respuesta fue: distinto, gratificante, disfrute, diversión, relajó, renovado, expresividad, juego, confianza, deslumbrante, búsqueda, seguridad, sorprendente y cercanía.

2.3.7. Sesión 7 (26/10)

La séptima sesión comenzó el miércoles 26 de octubre del 2022 a las seis de la tarde en el salón x-125 de la FARES PUCP. El objetivo de esta sesión fue seguir descubriendo nuevas formas de interpretar el monólogo a través de fusionar los juegos de Philippe Gaulier en la composición escénica de cada texto.

Comenzamos esta sesión con todas nuestras participantes lo cual fue muy gratificante porque todas estaban dispuestas a trabajar. Empezamos con el calentamiento corporal que consistió en activar el cuerpo a través de música de distintos géneros. Realizamos mayor hincapié en disociar cada parte del cuerpo de nuestras intérpretes para que tuvieran un cuerpo activo y consciente. Luego de ello, pusimos música infantil para que recordaran cómo se divertían cuando eran niñas. Innatamente realizaron coreografías ya marcadas que recordaban de sus fiestas infantiles. Posteriormente, mientras bailaban, le pusimos pausa a las canciones para que se detuvieran, pero con el impulso de querer seguir bailando internamente. A fin de que, si volvía la música, ellas sigan bailando como si nada hubiese pasado. Estuvimos en aquella dinámica durante unos minutos hasta que las detuvimos por completo y pasamos muy

cerca de ellas con la misión de distraerlas, queríamos ver hasta qué punto podían sostener el impulso por desear moverse en la quietud.

Luego de ello, repetimos el juego de las sillas al ver que había generado material para sus monólogos. Además, Lissé, Kioshy y Jennifer no habían realizado ese ejercicio. En esta ocasión solo pusimos dos sillas para que tres integrantes hagan el ejercicio y las otras compañeras hacían de público. No obstante, cuando alguna de ellas quisiera, podía entrar al espacio de juego, tocarle el hombro a una de sus compañeras y continuar con la dinámica, y la que había sido tocada salía del espacio a ser público.

Posterior a ello, decidimos volver a pasar los monólogos con el objetivo de seguir descubriendo matices nuevos para estos. Empezó Doménica y le indicamos a sus demás compañeras que debían jugar a las atrapadas alrededor de ella. Se realizó esta dinámica para observar de qué manera la afectaba esta sensación lúdica que se generaba alrededor de ella. Efectivamente, cambió su monólogo ya que se evidenció un poco más de urgencia y ritmo, ítems que en la sesión pasada no estuvieron presentes.

La siguiente en realizar esta dinámica fue Jennifer, le preguntamos qué juego quería jugar mientras decía su monólogo y nos comentó que quería jugar a los encantados. De ese modo, fue muy interesante observar cómo variaba su monólogo cuando corría y trataba de alcanzar a alguien, pues esta acción física afectaba la intención y la urgencia de su interpretación. Después de algunos minutos, Jennifer ya había “encantado” a todas sus compañeras e, indudablemente, su cuerpo ya estaba cansado. Entonces, en esa sensación de victoria y de cansancio empezó a interpretar su monólogo de nuevo. Observamos que su corporalidad había cambiado, su voz también, la presencia que tenía en el escenario era innegable, iba variando el texto y encontró la acción de reclamarle a sus compañeras. Además, su fisicalidad, debido al propio agotamiento, había cambiado, era un cuerpo más laxo, muy semejante a la corporalidad de una persona en estado de ebriedad.

Después de ello, las intérpretes Daniela, Jennifer, Domenica y Lissé tuvieron que retirarse de esta sesión del laboratorio debido a que tenían que realizar un trabajo para la universidad. Sin embargo, aún quedaban Kioshy, Ariadna y Ximena, por lo que decidimos seguir jugando con ellas.

De igual manera que a Jennifer, le preguntamos a Ariadna qué juego quería realizar. Ella nos propuso una dinámica que había jugado en una de sus clases de la facultad que consistía en que si su compañera levantaba o bajaba la mano ella debía de agudizar o hacer grave su voz respectivamente y si su compañera ponía su mano para adelante, Ariadna tenía que decir su texto rápido y si ponía atrás el brazo, pues lo decía lento. Intentamos jugar dicho juego durante un breve momento. Sin embargo, no veíamos muchos resultados. A razón de ello, decidimos cambiar a una dinámica que aparece en el libro de Gaulier. Aquella consiste en decir un texto como si fuera un cantante de ópera y tener que hacernos creer que es el mismísimo cantante, no podemos notar ninguna inseguridad, y si en caso no supiera una canción de ese estilo, pues es una dificultad y un grado de urgencia agregado. En relación, a ello, le colocamos la canción “La dona e mobile” de Pavarotti y el monólogo cambió. Ariadna se entregó por completo al juego, se dejó influenciar por la música y de esa manera se transformó en una gran cantante de ópera. Su corporalidad cambió notablemente, ocupaba todo el espacio con su energía, su voz se escuchaba plenamente, y mientras cantaba su texto hacía pequeñas variaciones y matices para que se entendiera el significado del mismo.

Después de ello, la siguiente en jugar fue Ximena, a ella le propusimos jugar 1,2, 3 ¡pajarito inglés!, pero con la condición de que mientras trataba de alcanzar a la persona que estaba contando, ella tendría que exagerar su lado más sensual. Estuvo consiguiendo esa fisicalidad, pero aún le costaba un poco, seguramente por no querer hacer el ridículo. Debido a ello, Marcelo procedió a imitar a una mujer con una corporalidad sensual para que Ximena perdiera ese miedo que la estaba limitando. De manera casi instantánea la intérprete sostuvo

mucha más confianza en su corporalidad, jugando así con todo su cuerpo y su voz. A fin de potenciar aún más esa corporalidad, colocamos canciones que la impulsen aún más y los resultados fueron gratificantes. Luego de todo este juego, le dijimos que englobe toda esa energía que había encontrado y que la transfiera a su monólogo; como era de esperarse el resultado fue maravilloso, toda esa energía que había trabajado, la observamos en el monólogo, obtuvo mucha más presencia, pudo transmitir por todo el espacio su sensualidad, lo cual hizo que el monólogo se entendiera mucho más.

Luego de ella, le tocó el turno a Kioshy; le preguntamos qué juegos quería jugar con nosotros para potenciar su juego y ella tenía muchas ideas y no se podía decidir por alguna, pero nos comentó que había pensado en hacer una pelea de almohadas para ver si así podía potenciar su niña interna. Nosotros accedimos, pero al no tener almohadas, optamos por medias que le lanzaremos a ella. El ejercicio empezó y estaba avanzando bien, encontraba cierto dinamismo en su trabajo; sin embargo, en un momento se dejó de divertir. Lastimosamente, Kioshy, producto del lanzamiento constante de las medias, empezó a imaginar situaciones que la vulneraron, sintió que estaba siendo agredida y en ese momento dejamos el ejercicio. Nos comentó que no se estaba sintiendo cómoda y le preguntamos si quería intentar algo diferente y nos dijo que quería probar cantar su monólogo y así lo hizo. Producto de este sentimiento de tristeza que había encontrado, su cuerpo tendía a estar pequeño y le costó poder encontrar esa valentía para cantar, no llegó a terminar su monólogo y le dijimos que no se preocupara.

Procedimos a cerrar la sesión con algo que nos quisiera comentar cada una. Kioshy nos comentó que se había sentido agredida en ese momento y que eso la había bloqueado, nosotros nos disculpamos con ella, que el juego jamás debe de hacernos sentir así, que no era nuestra intención agredir en ningún momento de la sesión. Por otro lado, Ariadna nos comentaba que lo había disfrutado en todo, que era la primera vez que se sentía así, que se

sentía libre de jugar y que descubrió muchas cosas mientras lo hacía. Luego, Ximena nos comentó que realmente se sintió una diva en escena, pero que a veces se desconectaba de esa idea de sensualidad por pensar en lo que iba a hacer, pero que lo disfrutaba haciendo. Finalmente, cerramos la sesión con la pregunta ¿Qué se llevan es una palabra de la sesión? La respuesta fue: felicidad, magia, miedo, locura, infancia y esencia.

2.3.8. Sesión 8 (29/10)

La octava sesión comenzó el sábado 29 de octubre del 2022 a las diez de la mañana. Esta sesión, debido a la disponibilidad de los salones de la facultad, se dividió en dos espacios: las primeras dos horas en los jardines que están al costado de esta y la última hora en el salón x-125 de la FARES PUCP. El objetivo de esta sesión era profundizar y encontrar cualidades o detalles de su infancia que le puedan aportar mayor matiz a sus monólogos.

Para poder realizar esta sesión les pedimos a todas que trajeran fotos, videos, juguetes, cualquier objeto que les haga acordar a su infancia. La primera en mostrar fue Jennifer que nos mostró fotos y videos de su infancia. Nos comentaba que de pequeña siempre quería ser el centro de atención, y que mientras actuaba o bailaba, podía empujar a las personas que estaban delante de ella con tal de sobresalir. Debido a ello, le preguntamos cómo miraba el mundo su niña y nos respondió que miraba el mundo con mucha ilusión y que lo idealizaba.

La siguiente en comentarnos acerca de su infancia fue Lissé, ella nos contó que cuando era niña era una persona muy extrovertida, que sostenía confianza con las personas muy rápido y que deseaba ser amiga de todo el mundo, no le gustaba pensar que alguien no era su amiga. Algo interesante que nos comentó es que desde muy pequeña le gustaba hacer videoblogs comentando lo que hacía en su día a día y subirlo a su canal de YouTube, y tenía como referente un programa de televisión del canal de Disney que se llamaba “Buena suerte, Charlie”. Además, nos comentó que no le gustaba sentirse femenina, que por el contrario le

gustaba vestirse como el personaje que interpretaba la actriz Zendaya Coleman en una serie llamada “A todo ritmo”, sintonizada por el mismo canal que el anterior.

Luego de ello, nos trasladamos hacia el salón de la facultad y dejamos de compartir acerca de nuestra infancia, pues teníamos que ir trabajando más a profundidad los monólogos para la muestra. Primero, calentamos de manera muy breve utilizando música y buscando estirar todas nuestras articulaciones. Después, procedimos a realizar la dinámica de “Baile en parejas”; fue interesante ver cómo sostenían el ejercicio haciendo de todo para que su compañera no se aburra y no guiñe el ojo. No obstante, cuando una guiñaba se evidenciaba el brillo en los ojos por descubrir quién estaba mintiendo y por todas mantener la postura de “yo no he guiñado el ojo”.

Finalizado el calentamiento, le indicamos a Lissé que era su turno de pasar su monólogo. En línea a ello, le preguntamos qué deseaba jugar para potenciar su monólogo y nos comentó que le gustaría jugar a que era una niña en la calle y que le decía su monólogo a la gente que pasaba frente de ella. Aquella situación la ayudó a encontrar diferentes maneras de llamar la atención de la gente, como el rogar, gritar, llorar, entre otras. A pesar de que había encontrado diferentes estrategias, le propusimos que utilizara el estímulo de la serie que veía en su infancia, “¡Buena suerte, Charlie!”, para interpretar el monólogo. Es decir, que accionara como si estuviera haciendo un video blog. Ella accedió y nos comentó que le gustaría que las demás hiciesen como si fueran sus peluches, lo cual nos pareció una propuesta válida y la aceptamos. El resultado fue fantástico, su interpretación había cambiado rotundamente en comparación a cómo lo había presentado antes: Se evidenciaba mayor intención en cada texto, un trasfondo en cada frase estaba mucho más presente, ya que atendía a los estímulos externos que sucedían. Por ejemplo, sus compañeras, que accionaban como sus peluches, se movían y ella utilizaba dicha información a su favor para integrarlo a su monólogo. Aquello, demostraba que era consciente del momento a momento, que estaba

creando de acuerdo a sus impulsos y que había disminuido, en gran medida, la racionalización o la planeación mental de su interpretación. Después de su muestra, nos comentó que le había gustado mucho realizar este monólogo, pues sentía que era libre de jugar tanto con sus peluches, como con la cámara. Lo cual, le permitió encontrar nuevas imágenes que la ayudaban a entender e interpretar de una manera honesta su texto.

Seguidamente fue el turno a Daniela, de igual manera le preguntamos qué deseaba jugar y nos mencionó que le apetecía estar en una pelea de almohadas. A fin de simular que era una niña de nuevo y sentir la urgencia física de golpear con la almohada y de protegerse de sus contrincantes. Dicha propuesta fue enriquecedora para ella porque se sumergió en el dinamismo lúdico bastante rápido. Por ende, su corporalidad y su voz cambiaron en función de éste. En línea a ello, mientras ella iba jugando con sus compañeras, nosotros empezamos a poner cubos que generaban una diagonal que cruzaba todo el escenario. Después, le propusimos que se imaginara que estaba en una obra musical. La cual se situaba en un parque y su personaje tenía como objetivo contarle al mundo su monólogo. Daniela accedió a dicha propuesta y la comenzó a materializar. En consecuencia, su monólogo adquirió más coherencia. Asimismo, con el dinamismo lúdico que había generado en el anterior ejercicio, sentimos que su cuerpo y su voz, al estar viviendo cada momento, sostenían una energía que abarcaba todo el salón. Al ver que funcionó muy bien el ejercicio, le propusimos cantar su monólogo con el objetivo de que ella pudiese encontrar más detalles en su texto y más conexión emocional con este. Sin embargo, Daniela no se sentía cómoda, ya que nos explicó que se le hacía muy difícil. Por lo que, nosotros le dijimos que no se preocupara y terminamos con el monólogo.

Antes de terminar la sesión, les indicamos que trajeran ropa que las hiciera sentirse como el personaje. Tal como mencionamos en el capítulo 1, utilizaremos el término “disfraz” como medio para que ellas jueguen a que se están “disfrazando” del personaje que van a

interpretar. Tal como cuando eran niñas y se vestían como sus mamás y se sentían realmente mujeres mayores. Asimismo, les preguntamos a las integrantes del laboratorio si podían asistir a una última clase antes de la muestra. Añadimos una fecha más debido a que consideramos que aún necesitábamos más tiempo para terminar de pulir algunos monólogos. Ellas nos comentaron que no había problema y quedamos en reunirnos el lunes 31 de octubre.

2.3.9. Sesión 9 (31/10)

La novena sesión comenzó el lunes 31 de octubre a las seis de la tarde en el salón x-125 de la FARES PUCP. El objetivo de esta sesión fue terminar de pulir la estructura de cada monólogo para que las intérpretes puedan jugar dentro de esta. Nos referimos a esta estructura ya que nuestra intención no era marcar por completo cada escena, sino establecer la idea conceptual de lo que iba a realizar la actriz durante la muestra. Aquello lo avala Jacques Lecoq, el cual afirma que en sus intérpretes buscaba darles la libertad que quisieran durante la presentación de su monólogo, pero con unos ciertos parámetros o reglas que debían de seguir durante la misma.

En esta sesión estuvieron todas a excepción de Ximena, pues llegó en la última hora de la sesión porque tenía un ensayo para uno de sus cursos de la universidad. En búsqueda de activar el cuerpo de una manera más rápida, decidimos empezar esta sesión jugando a los encantados. Primero de la manera tradicional y luego implementamos el baile mientras se desplazaban por el espacio para no ser “encantadas”. Luego de ello, les propusimos que mantuvieran el baile y que, en algún momento, le íbamos a indicar a una de ellas que sea la líder y todas las restantes deberán de copiar cada uno de sus movimientos. Al realizar todas estas dinámicas notamos que la energía de todas estaba muy apagada, por lo que les preguntamos cómo se encontraban. Nos comentaron que tenían dolor físico porque habían terminado una clase muy exigente física y mentalmente antes de la sesión. Asimismo, muchas coincidieron que estaban preocupadas, tristes y tensas por problemas familiares. Sin

embargo, sí tenían muchas ganas de trabajar. Como investigadores no podíamos ignorar esta situación, por lo que estuvimos pendientes de ellas y de su sentir. Antes de empezar con la presentación de los monólogos, les dijimos que se vistieran con los implementos que habían traído para su interpretación.

La primera en presentar su monólogo fue Ariadna, ella iba a trabajar con la idea de crear en base a la canción de Pavarotti. Por ello, ella trajo como su “disfraz”: un saco, camisa, pantalón de vestir y zapatos. En la primera pasada, ella realizó su monólogo con la pista de fondo. En un principio, consideramos que la pista la podía ayudar, pero no fue así. Debido a que, la limitaba mucho, ya que ella quería seguir rítmicamente la canción y aquello ocasionaba que pierda la concentración en el aquí y ahora de su monólogo. Por ende, su presencia se notó dubitativa. Cuando terminó esta presentación le preguntamos cómo se sintió, y nos comentó que la música, efectivamente, la limitaba y que sentía cierta presión en que tenía que hacerlo como la sesión pasada pues no nos quería defraudar. Nosotros le respondimos que aquello no iba a pasar, que ninguna nos iba a defraudar nunca, porque desde el momento en el que se paran en el escenario, dispuestas a jugar, ya están haciendo lo suficiente para nosotros. Luego de ello, volvió a presentar y esta vez sin la pista musical de fondo y el cambio fue notorio. Ya que, ya no estaba pensando en que su monólogo tenía que cuadrar a la perfección con la música, al desaparecer esa preocupación, se concentró en disfrutar el momento a momento de su presentación. Debido a ello, su corporalidad y su voz transmitieron el sentir del personaje, la energía que emanaba era bastante intensa por lo cual su presentación fue fantástica. Al finalizar esta, nos comentó que se sintió mucho mejor, que notó la diferencia ya que pudo disfrutar en todo momento de lo que hacía y nos explicó que el hecho de mirar a los ojos al público le ayudaba mucho porque le permitía jugar.

La siguiente en presentar fue Kioshy, quien nos dijo que nos pusiéramos alrededor de ella formando un círculo para hacer su monólogo. Estaba un poco nerviosa, pensando en que

se iba a olvidar de su texto o que lo iba a hacer mal. Sin embargo, realizó su monólogo y su energía desbordó por el espacio, jugaba con el texto y con el espectador haciéndolo parte de la escena. Nos parece relevante mencionar que a veces el nerviosismo le ganaba. Debido a ello, recurría a los gritos y a dar vueltas en el piso. Una propuesta muy interesante surgió en esta presentación: ella cantó una parte de su texto. Aquello, le permitió jugar aún más y que, de cierto modo, le brindó al monólogo un “respiro”, porque estaba siendo muy rápido todo, era mucha información en muy poco tiempo. Después de su presentación, le dimos algunas correcciones, diciéndole que estaba bien ese disfrute pero que pase por el momento a momento y por cada palabra del texto, y que no tuviera miedo de jugar. Luego de ello, lo volvió a presentar, y su energía sobresalió como nos tiene acostumbrados, pero esta vez lo realizó un poco más pausado, logrando que el texto se entendiera mucho mejor. Su presencia, ligada con su energía, era muy reluciente. Sin embargo, en medio de la presentación, se detuvo. Por las mismas razones que nos comentaba, el nerviosismo, No obstante, respiró y lo volvió a intentar y lo terminó. Nos comentó que, a veces, no sabía que hacer, nosotros le dijimos que sí sabía qué hacer, pero que estaba reprimiendo sus impulsos en el juego. De modo que, la incentivamos a que confíe en dichas acciones que le surgían momento a momento. Asimismo, le explicamos que no hay presentación buena o mala y que todo lo que nos presentaba era muy valioso, ya que a partir de ello nosotros podíamos ver de qué manera potenciar su presentación. Luego de ello, le propusimos que volviera a salir por tercera vez y que esta vez no se juzgara, que disfrute y que siga su impulso en todo momento. En esta propuesta ella se paró e hizo que nosotros, involuntariamente, nos paremos con ella. Esta vez fue mucho mejor que las anteriores, se concentró en disfrutar cada texto que decía; por lo cual, encontró más detalles y matices. Su energía se mantuvo, pero la sostenía más, y lejos de perder intención, generó mucha intriga en lo que nos estaba contando.

Jennifer fue la siguiente en presentar, a ella le propusimos que trabajara desde la sensación de estar en estado de ebriedad debido a la corporalidad que nos mostró en la sesión anterior. En esta ocasión, si bien es cierto la corporalidad de embriaguez era orgánica, sentíamos que al tener un espacio vacío no sabía qué hacer en algunos momentos, era una sensación de que estaba vagando por el escenario. Cuando terminó de presentar, ella nos comentó lo mismo que nosotros habíamos percibido. Por ende, en línea de erradicar esa sensación de deambular, le colocamos cuatro cubos formando un cuadrado en el escenario y en cada cubo estaba sentada una compañera de ella. Le dijimos que se imaginara que estaba en un bar y que les cuente a las personas su tragedia. De hecho, le propusimos que esto era como un juego y ella ganaba si es que lograba conectar con las chicas y se paraban de sus cubos a apoyarla. También le indicamos a las demás intérpretes que solo se podían parar si sentían el impulso de hacerlo, de lo contrario se podían mantener sentadas. Esta propuesta funcionó, el monólogo fue más dinámico, incrementó la presencia que ya estaba generándose con su corporalidad y su voz. Aquello, se vio potenciado ya que tenía un receptor claro, en este caso, las cuatro chicas que estaban sentadas. Ella nos comentó que lo había sentido mucho mejor porque podía particularizar el texto cada vez que iba con una persona.

El siguiente turno fue de Doménica, con ella sucedió un aspecto interesante y es que hasta esa fecha aún no teníamos una propuesta clara de su monólogo. Es por ello que le dijimos que nos comentara un poco más acerca de su niñez. Nos contó diversas anécdotas, pero la que resaltamos y que nos sirvió para encauzar su monólogo fue la relación tan cercana que tenía con una de sus hermanas. Por ello, le indicamos que cuando esté interpretando su texto, pensara que se lo estaba diciendo a ella. Su monólogo se transformó totalmente, fue muy interesante porque nos generó una sensación de nostalgia. Aquello no había aparecido anteriormente y se sintió muy orgánico. Tanto su cuerpo como su voz estaban conectados momento a momento, aquello logró que el mensaje del texto se entendiera más. A partir de

ello, le mencionamos que todas las imágenes que visualizaba en su cabeza cuando decía el monólogo las exteriorice. Con aquella indicación, volvió a realizar su monólogo, esta vez con unos cubos que representaban su cama, a fin de que la imagen de un sueño sea más potente para ella y para el espectador. Tal como esperábamos, todos estos aspectos se hicieron presentes en la segunda presentación. Es decir, nos transportó a ese mundo imaginario que estaba creando, el mensaje del texto se mantuvo y fue, de hecho, mucho más emotivo que la primera vez que lo presentó. Su cuerpo y su voz, de igual manera, estuvieron presentes durante toda la puesta en escena y cada movimiento que realizaba iba en función a exteriorizar lo que estaba sintiendo internamente.

La última en actuar fue Ximena, ella presentó su monólogo con un vestido y unos tacos que la acercaban a su personaje de diva. Esta presentación fue muy interesante ya que la sensualidad que le habíamos planteado anteriormente estaba presente en todo momento y le agregó pequeñas pinceladas de maldad. Con respecto al cuerpo y la voz, estos ítems se adaptaron a la corporalidad sensual que proponía y logró que esta energía sensual se sintiera por todo el salón. Le dijimos que lo volviera a presentar, pero con la indicación de que juegue más con su sensualidad. Es decir, que la lleve al extremo y que internalice más del texto. Por ello, le concedimos el agregar palabras o expresiones de su vida cotidiana a su monólogo. Seguidamente, volvió a presentar y en esta nueva propuesta utilizó dichas palabras o expresiones de su vida diaria. Lo cual, le permitió encontrar nuevos matices que no había encontrado antes, adentrarse más con la situación del monólogo y entenderlo desde una perspectiva más cercana a ella. Gracias a ello, la energía que transmitía en el espacio se trasladó al espectador. Es decir, estuvimos atentos a cada movimiento o palabra que decía pues estábamos envueltos en la situación que ella estaba viviendo. Cuando acabó su presentación, nos comentó que se había sentido cómoda, libre de jugar con el texto y que aquello la ayudó mucho para encontrar más detalles dentro de su presentación.

Debido al tiempo Daniela y Lissé no pudieron presentar esa sesión, pero acordamos que en la siguiente clase íbamos a terminar de afinar los detalles de su presentación.

2.3.10. Muestra Final (2/11)

La décima sesión comenzó el lunes 2 de noviembre a las 6:00 de la tarde en el salón x-125 de la FARES PUCP. El objetivo de esta sesión era mostrar los monólogos que habíamos trabajado durante el laboratorio. En línea a ello, íbamos a analizar de qué manera el juego había intercedido en la interpretación de sus textos y cómo este había transformado las propuestas iniciales de las intérpretes. Asimismo, debíamos analizar si la presencia escénica de cada actriz se había visto potenciada mientras interpretaban sus monólogos con la base del juego. Al comenzar esta sesión, muchas sintieron tristeza porque nos comentaban que habían aprendido mucho en este laboratorio y que deseaban que este nunca termine. Seguidamente, les preguntamos cómo se sentían tanto físicamente como mentalmente, y todas coincidieron en que se sentían preparadas para poder mostrar su trabajo y con el cuerpo activo.

Previamente a realizar la muestra, en la que estuvo presente nuestro asesor de tesis, José Manuel Lázaro, realizamos algunos ejercicios de calentamiento corporal y vocal. Colocamos música de diferentes géneros, de preferencia con ritmos álgidos, para que este ritmo se contagie en nuestras intérpretes. Ellas jugaron con la música, disfrutando y soltando cada parte de su juego.

De acuerdo a como se acordó la sesión pasada, se presentaron Lissé y Daniela. Sin embargo, lo que encontraron en esta exploración, lo describiremos en la muestra final de sus respectivos monólogos.

Luego de ello, realizamos un ensayo técnico para que las actrices sean conscientes en qué momento debían ingresar a la escena. Asimismo, marcamos qué cosas tenían que llevar al escenario y cómo debían ayudar a sus compañeras que estaban en la escena presentando su

monólogo. Aquello, con el fin de realizar la muestra de la manera más precisa posible y que no haya tiempos extra entre cada presentación.

A continuación, comenzamos con la muestra. Para esta, como lo habíamos detallado en el apartado anterior, estuvo presente nuestro asesor José Manuel Lázaro. Optamos por invitarlo solo a él ya que habíamos generado un espacio seguro para ellas y creíamos que, si invitábamos muchos más docentes o autoridades, ellas se iban a sentir cohibidas por su presencia. Además, al ser alumnas en su primer año de formación, aún no habían experimentado estar en una muestra con un público externo observando su trabajo. Antes de empezar, realizamos una breve explicación del material que se iba a presentar, mencionamos que no buscábamos un resultado final en estas presentaciones, sino que las intérpretes estén presentes en el espacio, que jueguen con su monólogo, disfruten el momento a momento, que acepten el error y que todo lo que habían encontrado les sirva como base para seguir creando en esta presentación que iban a realizar. Es decir, que en esta muestra las actrices seguían proponiendo y descubriendo, dentro de la estructura pactada, nuevas estrategias, matices, imágenes y su propio juego en la escena.

La primera en presentar fue Ariadna: destacamos la energía y entrega con la cual interpretó su monólogo. En esta presentación observamos que disfrutó cada momento de su texto mientras lo cantaba, por lo que sentíamos que teníamos delante a una cantante de ópera muy reconocida. Su corporalidad se engrandeció, confiaba en sus movimientos y los realizaba con seguridad. Debido a ello, era interesante verla proponiendo momento a momento desde su cuerpo. Asimismo, el manejo de su voz fue extraordinario. Ella se permitió confiar en su capacidad vocal, en sus impulsos y pudo lograr emitir desde notas agudas hasta bastante graves. Visualizamos que estaba confiando en sí misma y en sus impulsos por crear de manera libre. Fue una gran presentación y una gratificante manera de empezar la muestra.

Luego de ella, se presentó Kioshy. La energía que ella emitía al realizar su monólogo era intensa. Asimismo, el miedo que sentía por la posibilidad de hacerlo mal se esfumó. En esta presentación se dio la libertad de jugar y de confiar en ella misma. Fue increíble y emocionante de observar. Ella se entregó a confiar y a crear jugando con la situación, sus miedos, sus ideas, el espacio, su cuerpo y su voz. Gracias a ello, nuevas propuestas, que no habíamos visto con anterioridad, surgieron. Pudimos observar que vivió el momento a momento, que no se detuvo a pensar si estaba bien o no, simplemente realizaba y aceptaba sus impulsos, lo cual potenció su presencia en el escenario.

Posteriormente presentó Lissé, dicha presentación nos pareció entretenida y dinámica, ya que en ningún momento abandonó la consigna de jugar el monólogo. Por consiguiente, era consciente del momento a momento que vivía el personaje y estaba atenta a cualquier estímulo interno o externo que podía aparecer en su presentación. Asimismo, el uso de las personas como sus peluches, le generó confianza y seguridad, ya que, como nos comentó previamente, el sentirse acompañada la ayudaba a confiar en sus impulsos. Además, el juego que realizaba con la cámara era muy interesante, ya que jugaba de manera verdadera a que estaba grabando un video blog. Aquella acción la ayudó a permitirse jugar como cuando era niña y capturar la atención del espectador. En adición, nos parece relevante mencionar que el juego potenció la confianza en sí misma y en su corporalidad, pues ella poseía conocimientos de ballet, los cuales incorporó durante su monólogo por primera vez. A nivel de presencia, su cuerpo y voz respondía a lo que estaba sucediendo y a sus impulsos, ya que ella estaba interpretando a una niña que interpretaba a su mamá. Debido a ello, jugó a modular su voz, su mirada, y su cuerpo. Además, la energía que emanaba Lissé era muy cautivadora, pues generaba que el espectador sienta que era parte de la videograbación que estaba realizando.

Luego de ella, se presentó Ximena, como ya nos tiene acostumbrados, la energía de sensualidad y de villana se sentía en cada momento de su monólogo. Realmente, se podía

observar que disfrutaba y gozaba de cada instante de su interpretación. Asimismo, el nivel de detalle que había encontrado, tanto de manera corporal como vocal, en la construcción de este monólogo era exquisito. Además, adoptó muy bien la retroalimentación que le indicamos y creemos que encontró más matices en cómo interpretar el texto. Finalmente, la presencia que manejó durante todo el monólogo fue fantástica, ya que, al estar tan sumergida en la idea del juego, se permitió explorar en todo momento, y sin temor a equivocarse, ya que sabía que si se equivocaba iba a poder solucionar de la mejor manera posible.

Posteriormente se presentó Doménica. Con ella nos gustaría resaltar la palabra conexión, ya que es lo que generó con el público. Un ítem que le habíamos recomendado en la sesión anterior era que tratara de lograr que el público observe lo que ella estaba observando en su cabeza y lo logró. Es decir, se tomó el tiempo de exteriorizar cada una de las imágenes que ella se imaginaba y nos hizo parte de su presentación. Con respecto a la presencia, consideramos que gracias a que estuvo viviendo el momento a momento y disfrutando de su monólogo pudo emanar una energía que llenó el espacio. Aquello, sin la necesidad de realizar movimientos fuertes o de gran dimensión, desde lo pequeño y lo sutil, pudo lograr que todo el público esté atento a lo que estaba contando.

Posteriormente, se presentó Jennifer. En esta presentación resaltamos la corporalidad en estado de ebriedad que había logrado, creemos que esa sensación le sirvió para profundizar en su propio juego y sentirse libre en este. Por otro lado, el hecho de que tuviera cuatro personas más en el escenario generó que su monólogo cobrara sentido y verdad, ya que tuvo una dirección clara de a quienes decirles el texto. Asimismo, le permitió estar atenta de los movimientos de sus compañeras e ingresar al juego de convencerlas de que la apoyen. Sin embargo, en algunos momentos creemos que utilizaba una misma estrategia que era el de gritar o jalar a sus compañeras, por lo cual el monólogo perdía ritmo en ciertos momentos. A pesar de ello, su energía corporal, vocal y su confianza en sí misma, logró que nosotros no

nos perdiéramos de ningún detalle que ella realizaba. Además, de que cumplió con el objetivo de su monólogo: el apoyo de los personajes que estaban en el bar.

La última en presentar fue Daniela. Su monólogo fue uno de los que estuvo más presente la sensación lúdica. Esto debido a que, en su monólogo se desplazaba con frecuencia de un lado para el otro subiendo por todos los cubos que encontraba en el escenario. Pero, sin perder la ilación de lo que estaba contando. Asimismo, cada vez que pasaba por uno de los cubos tenía una intención diferente, había cambios en su cuerpo, mirada y matices en su texto. Esto se debe a que el juego estuvo presente en el monólogo y consideramos que estuvo de inicio a fin. Además, se permitía interactuar con el público y generar sorpresa en este. Por ello, concluimos que Daniela poseía una gran facilidad para conectar con el espectador y creemos que la aprovechó al máximo durante esta presentación.

Habiendo culminado con nuestra muestra, nuestro asesor realizó comentarios acerca de lo que había visto. Este mencionó, en resumen, que estaba sorprendido por lo que había presenciado, que el juego es un punto de partida para encontrar detalles y matices en un monólogo u obra de teatro hacia una etapa final. Las invitó a no dejar de jugar y aprovechar estos espacios de investigación que estábamos generando, porque era consciente que dentro de la facultad estos son muy escasos o nulos. Luego de las apreciaciones de José Manuel Lázaro, nos quedamos con ellas conversando sobre cómo se habían sentido. En base a ello, la opinión general fue que se sintieron muy cómodas en todo momento. Además, nos comentaron que ahora le tienen un nuevo aprecio a su monólogo, ya que antes no lo quería volver a interpretar y ahora lo relacionan mucho con la idea del juego y disfrute. Nos comentaron, que querían seguir en este laboratorio, que les gustaba mucho y estaban muy apenadas de que acabase. De igual manera, les comentamos que nosotros también teníamos deseo de continuar investigando todas las potencialidades que ofrece el juego a la creación artística. De modo que, como investigadores y actores tenemos el deseo de abrir un nuevo

laboratorio posterior a la finalización de este proceso, con más extensión de tiempo, que nos permita seguir profundizando en este universo lúdico. Por último, terminamos riéndonos, y tomándonos una foto para el recuerdo. De esta manera concluimos con nuestro laboratorio.

Figura 5

Participantes e investigadores en la muestra final



2.4. Reflexiones del proceso de laboratorio

Como investigadores, hallamos el proceso en cuestión sumamente cautivador, lleno de matices y detalles que avivaron nuestra curiosidad artística y nos mantuvieron ávidos de descubrir más. Profundizar en el juego nos llevó a otorgarle relevancia dentro de nuestro aprendizaje actoral. A partir de la observación hemos podido reconocer e identificar que los miedos, vergüenzas y preguntas que la interpretes traían se fueron disolviendo a través de entregarse a jugar en el escenario. Aquello, potenció el camino de pasar del miedo y juzgar sus impulsos a ser libres y sentir placer de estar en la escena.

Destacamos el calentamiento con música creado por nosotros a partir de nuestra experiencia y memorias como actores. Este fue nuestro gran aliado ya que, despertaba en cada intérprete un estado de creación a partir de estímulos musicales que potenciaban el seguir sus impulsos. Asimismo, permitía que las actrices conecten tanto con su cuerpo en

movimiento como con sus compañeras al bailar en parejas o todas juntas. La música les permitía sentirse libres y las entrenaba para estar disponibles al juego posterior.

Descubrimos la importancia del estado de ánimo de nuestras intérpretes, entender que afuera del salón de clases, son personas con una vida, con problemas, con estudios, etcétera. Aquello, nos permitió conectar de mejor manera con ellas, sensibilizarnos y empatizar si es que tenían alguna preocupación y tratar de ayudarlas en la medida de lo posible para que puedan realizar una sesión más tranquila.

Además, rescatamos la importancia de cómo comunicamos la retroalimentación a nuestras intérpretes. Aprendimos a hacerlo siempre desde la comprensión y el amor, para que se permitan confiar en su proceso creativo y que comprendan que equivocarse es parte de aprender y es válido. Todo ello se resume en crear un espacio seguro para ellas. Aquellos aprendizajes surgieron a partir de nuestras vivencias como actores en formación. Si bien Gaulier no habla de la enseñanza desde el amor, nosotros decidimos abordar el laboratorio desde esa perspectiva pues creemos que es una manera amable de llegar al participante y, de esa manera, estas podían confiar en que nosotros no las íbamos a juzgar y sabían que estábamos para apoyarlas en su proceso.

Un aspecto que nos parece importante de mencionar es la manera en la cual nuestras integrantes asumieron el laboratorio. Dichas estudiantes de primer año se reencontraban con la presencialidad después de dos años debido a la pandemia. Terminaron su etapa escolar de manera virtual e ingresaron a la carrera de teatro también desde una evaluación artística online. En dicho examen, como nos comentaban en reiteradas ocasiones, interpretaron su monólogo frente a una cámara y en un espacio reducido. A razón de ello, no se desplazaban y el volumen e intensidad de su voz era bajo porque no había la necesidad de proyectar al máximo su energía. Por ello, cuando entraron al laboratorio, esta era muy tenue y tendían a racionalizar los ejercicios y los monólogos. Asimismo, durante el calentamiento su cuerpo

estaba en un estado cotidiano y su atención estaba en cómo hacer bien el ejercicio y no en simplemente “hacer”. No obstante, cuando comenzamos a realizar el calentamiento musical y los juegos físicos, su cuerpo comenzó a dilatarse y a entrar en un estado extracotidiano. Es decir, su mirada se abrió, sus movimientos eran sostenidos y contenían mayor intensidad. Asimismo, su voz comenzó a proyectarse y comenzaron a jugar con esta. Consideramos que los ejercicios físicos potenciaban en gran medida la posibilidad de que ellas jueguen con sus monólogos. Debido a ello, el ejercicio “juego de las sillas” fue el que más material actoral generó para las intérpretes. Gracias a que tenían un objetivo físico claro, el cual afectaba su corporalidad y su voz.

En línea a ello, encontramos que el juego les permitió sentirse libres al momento de la exploración, transformación e interpretación de sus monólogos. Cada intérprete llegó con una propuesta preestablecida y a través del juego encontraron nuevas imágenes, matices y, lo más importante, encontraron disfrute y placer al momento de actuar sus monólogos. Es decir, que al momento de salir a escena se permitieron entrar a un dinamismo lúdico que les permitió estar presentes en el aquí y ahora, lo cual, les permitió experimentar el escuchar y jugar con cada impulso que les surgía en su presente. Por otro lado, observamos que su presencia escénica se potenciaba a través de la seguridad que nosotros les proporcionamos a través de las retroalimentaciones. Asimismo, el hecho de sentirse seguras al jugar y al hacer el ridículo les proporcionó mucha presencia dentro del escenario porque se sentían seguras en su trabajo y en su propuesta.

Finalmente, entendemos que el juego les permitió encontrar matices, detalles corporales, variaciones vocales, expandir su imaginación para la creación de su propio personaje y seguridad en sí mismas al momento de realizar una propuesta escénica. A su vez, creemos que el juego es la base para la creación escénica y que a partir de este puede surgir una fase de refinar y perfeccionar cada propuesta.

CAPÍTULO III. HALLAZGOS DEL LABORATORIO

En el presente capítulo abordaremos los descubrimientos que obtuvimos como investigadores en nuestro laboratorio. Hemos dividido el siguiente apartado en cuatro ítems base que surgieron durante el proceso de investigación. El primero, se basa en el análisis del trabajo lúdico de las intérpretes. El segundo, en el desarrollo de la seguridad en sí mismas que cada una fue logrando a lo largo de las sesiones. El tercero, es la observación de la creatividad y la imaginación que entregaron las actrices y cómo esta se vio potenciada por la herramienta del juego. Por último, analizaremos la presencia escénica en la interpretación de los monólogos que fueron intervenidos por los juegos de Philippe Gaulier.

3.1. El trabajo del lado lúdico de las intérpretes

La base de la presente investigación es el juego; por ello, nos parece relevante el análisis del avance lúdico de las intérpretes. Este progreso, se pudo evidenciar a través de los juegos de Philippe Gaulier que se desarrollaron en cada sesión.

Si realizamos una apreciación general de todo el equipo en conjunto, encontramos que las intérpretes poseían la motivación para sumergirse en el juego. No obstante, no sabían cómo permitirse jugar sin juzgarse o ser totalmente libres en las dinámicas. Es decir, tenían el deseo de realizar el juego, pero, al mismo tiempo, frenaban este deseo por miedo a equivocarse. Aquello, lo observamos en la primera sesión, después del calentamiento, cuando les indicamos que jueguen y se diviertan cantando su canción favorita. Aquella indicación las petrificó, tenían miedo de soltar la voz y ser escuchadas.

Debido a ello, como investigadores nos cuestionamos: ¿qué sucede en la mente del intérprete que le origina sentir terror al cantar? ¿Qué pensamientos cruzan por su mente para que la garganta se les cierre y sientan una presión en el pecho? Basándose en esto, creemos

que esta sensación surge del miedo a no hacerlo “perfecto”, a “equivocarse” y también de la vergüenza que surge del temor a lo que van a decir o pensar los demás.

Las presentes cuestiones emergieron debido a que la carrera de actuación es un trabajo que nos expone constantemente a lo que los demás puedan pensar. En ese sentido, es importante ser conscientes de que no podemos controlar lo que los demás opinen (sea positivo o negativo). Pero, sí podemos tener conciencia de que lo que expresen otros sobre nuestro trabajo no define nuestro potencial como artistas; y que lo más importante dentro de nuestra línea actoral es disfrutar de nuestro proceso de creación y confiar en nuestros impulsos, ya que son lo más verdadero que poseemos.

En línea a ello, sostenemos que el juego es una herramienta que permite que los miedos (que frenan los impulsos y libertad en escena) se vayan disipando. Ya que, al jugar el artista busca que su prioridad sea el disfrutar, sentir placer al crear, confiar en su cuerpo y voz, y estar presente. De ese modo, le resta importancia a la opinión externa y la auto presión por realizar su quehacer escénico de manera perfecta.

En consonancia, nos propusimos que cada intérprete logre priorizar su propio disfrute, libertad y confianza en escena, y disminuya la importancia del “qué dirán”. Es por ello que, dentro del laboratorio, entrenamos el hacer el ridículo, la escucha, aceptación y seguridad en sus impulsos, y trabajamos la conexión con sus niñas internas que mientras más se divertían mejor era el juego para ellas. Todo ello, a través de los juegos de Phillippe Gaulier y dinámicas lúdicas que íbamos implementando de acuerdo con las necesidades de las intérpretes.

A fin de profundizar en el avance de las participantes, en la primera sesión del laboratorio, tal como mencionamos en líneas anteriores, les indicamos que canten su canción favorita. De pronto, al escuchar aquella indicación el cuerpo de las intérpretes se tensó y su voz era emanada de una manera bastante débil. Por ello, les mencionamos que “no pasaba

nada si desafinaban o si no la sabían por completo, lo importante era que disfrutaran de cantar”. Al quitarles la presión de no tener que hacerlo de manera perfecta, su cuerpo se relajó un poco más. Asimismo, al decirles que podían cantar todas juntas una de las canciones que estaba cantando otra de sus compañeras, permitieron que su voz salga con más fuerza pues cantaban en coro. Observamos que aquello sucedió porque conectaron entre ellas, su mirada se abrió y descubrieron que no estaban solas en el juego.

Como investigadores, a lo largo del laboratorio, descubrimos que el juego en grupo o en parejas les ayudaba a estar presentes. Es decir, para que el ejercicio se genere las jugadoras tenían que estar atentas al momento presente, pensar en estrategias para ganar y generar complicidad con su equipo y oponente. Asimismo, el realizar la dinámica de manera grupal les permitía confiar en sus compañeras, sentirse acompañadas y hacer el ridículo juntas. Al estar en compañía, bajaban los mecanismos de defensa, el miedo a equivocarse o la vergüenza. De ese modo, ya en la interpretación de los monólogos, estos cambiaron totalmente cuando ellas fueron conscientes de que siempre podían jugar con el otro o con ellas mismas. Algunas jugaban con la mirada y reacción del público y aquello las hacía sentir acompañadas. Otras, realizaron su monólogo con sus compañeras en escena, las cuales interpretaban diferentes roles de acuerdo con la situación creada. De modo que, la que interpretaba el monólogo conectaba con sus compañeras y jugaba con ellas momento a momento. Por último, una de las participantes, si bien estaba sola en escena, en realidad no lo estaba porque imaginaba que estaba jugando con su hermana.

Al agregar la consigna de jugar durante la composición e interpretación del monólogo, observamos que los nervios antes de presentar seguían ahí, pero se disipaban cuando estaban en escena. Asimismo, lograron priorizar su disfrute y su soporte para sentirse seguras era el jugar. El espacio lúdico las ayudó a despojarse del miedo que las bloqueaba tanto corporal como emocionalmente.

Con el motivo de analizar el beneficio de los juegos del laboratorio en las participantes, mencionaremos los siguientes hallazgos en el proceso del grupo. La primera dinámica de Philippe Gualier que realizamos fue “la carrera de relevos”, un ejercicio físico que buscaba que ellas sintieran el impulso en su cuerpo y su mirada. Al principio, tal como se mencionó en el capítulo 2, al decir *stop* su cuerpo se relajaba y su mirada se apagaba. Pero, cuando les mencionamos que sean conscientes de su impulso, que no lo corten y que lo mantengan el tiempo que sea posible, el juego cobró sentido. La mirada de cada una brillaba y su cuerpo se mantenía presente, listo para salir a correr.

A raíz de aquel primer juego, como directores nos propusimos trabajar la mirada y el cuerpo en estado lúdico. Ambos eran indicadores claros para saber si realmente estaban inmersas en su presente: mirada con brillo en los ojos y el cuerpo atento, proyectando energía.

El juego “romper la careta” fue importante en el laboratorio pues nuestro objetivo era que se despojen de las defensas que se ponen al estar en escena y dejen salir a su niña interna que no tiene miedo a mostrarse tal y como es. Cuando comenzaron a cantar una canción de su niñez observamos que primero se centraron en estar afinadas. Luego, empezaron a soltar sus mecanismos de defensa y comenzar a sonreír al acordarse de sus vivencias junto a aquella melodía. La vulnerabilidad, apertura y entrega que observamos en pequeños momentos es la que buscábamos durante el laboratorio.

Por otro lado, el juego de las sillas permitió que las intérpretes conecten tanto con su cuerpo como con sus emociones momento a momento. Pues, no había lugar para pensar en si lo estaban haciendo bien o mal. A nuestro parecer, es el juego que más disfrutaron pues se podía observar el brillo en sus ojos por la incertidumbre de la dinámica. Del mismo modo, su cuerpo estaba totalmente comprometido: corrían, estiraban su torso, brazos y piernas, y creaban estrategias con su cuerpo para escapar o atrapar a su oponente.

Otro de los juegos que sirvió como nuestra base en cada sesión fue “el corifero”; este potenció en gran medida la presencia de cada una, pues tenían que estar atentas a su grupo. Es decir, tenían la tarea de dirigir a todas mediante sus movimientos corporales. Al principio sus movimientos eran pequeños, contenidos, pero, a medida que iba avanzando el laboratorio comenzaron a realizar movimientos más grandes, saltos, bailaban de manera ridícula y disfrutaban de ello. Fue bastante interesante ver cuánto les ayudaba el uso de la música en el ejercicio: las acompañaba y las impulsaba a estar presentes. Asimismo, es relevante mencionar que el estar en grupo las ayudaba a explorar de manera más profunda el estado de incertidumbre. Es decir, que se permitían realizar movimientos extracotidianos y nuevos para ellas porque veían que sus compañeras también los hacían. De modo que, se sentían en un espacio seguro en el cual podían jugar a ser ellas mismas con su movimiento.

Por último, como investigadores propusimos una dinámica para el trabajo lúdico con los monólogos. Esta, le asignaba un objetivo claro a cada una. El cual, solo podía lograr afectando física, emocional y mentalmente a otra de sus compañeras. Este ejercicio en parejas trabajaba la conexión de cada una con su presente y con el otro en escena. Asimismo, las ayudó a ser más conscientes de que son seres humanos que reaccionan a través de estímulos e impulsos. De modo que, encontraron el sentido a la frase que se utiliza en la pedagogía teatral; “La respuesta está en el otro”. Aquello, quiere decir que para accionar de manera espontánea hay que dejar de planear y pensar cada momento y escuchar más al otro o el entorno. A raíz de que su atención estaba en su compañera, comenzaron a ser más libres, escuchar sus impulsos y su texto comenzó a encontrar matices, nuevas maneras de ser interpretado a través del juego.

En base a lo explicado, destacamos la importancia del juego como herramienta para el desarrollo actoral. Ya que, el juego permite que los miedos que frenan los impulsos y libertad en escena se vayan disipando. Asimismo, aborda el miedo a no hacerlo "perfecto" y la

vergüenza que surge del temor a lo que van a decir o pensar los demás, y ayuda a que el intérprete priorice su propio disfrute, libertad y confianza en escena, y disminuya la importancia del "qué dirán".

A lo largo del laboratorio, descubrimos que el juego en grupo o en parejas ayudó a las intérpretes a estar presentes, confiar en sus compañeras, sentirse acompañadas y hacer el ridículo juntas. Al estar en compañía, bajan los mecanismos de defensa, el miedo a equivocarse o la vergüenza. De ese modo, las intérpretes pudieron ser más auténticas y confiar en sus impulsos.

En conclusión, el juego puede ser una herramienta poderosa para el desarrollo actoral, ya que permite que los intérpretes superen sus miedos y limitaciones, y se conecten con su creatividad y libertad. Además, el juego en grupo o en parejas puede fomentar la confianza, el apoyo mutuo y la autenticidad en el proceso creativo.

3.2. Evolución de la seguridad sí mismos

Durante el proceso del laboratorio encontramos que una de las cualidades que más se potenciaron en cada una de nuestras participantes fue la seguridad en ellas mismas. Dicho ítem que lograron hacia el final fue realmente muy enriquecedor para nosotros como investigadores; puesto que, les ayudó a poder desenvolverse de mejor manera en la dinámica lúdica que habían propuesto. Esta sensación de fiabilidad que habían desarrollado es debida a dos motivos principales: seguridad a través de los juegos de Phillippe Gaulier y la confiabilidad y empatía brindada por el grupo. Dichos motivos le permitieron a cada una de las intérpretes sentirse protegidas durante los juegos y las presentaciones que se dieron en el laboratorio. A continuación, explicaremos y detallaremos cada uno de estos motivos para demostrar como la determinación en ellas evolucionó.

Sin lugar a duda los juegos y dinámicas de Gaulier ayudaron a que cada participante pudiera desarrollar en su trabajo como actriz la confianza de que lo que estaban haciendo estaba bien. Esto se debe, en primera instancia, a que los juegos del autor hacen que los actores y actrices se encuentren en un estado de extracotidianidad en todo momento, en donde las dinámicas, gracias a la urgencia de esta, favorezca a que el intérprete esté constantemente pensando en cómo ganar el juego y no pensando en que si lo que están haciendo o diciendo es correcto.

Como investigadores nos dimos cuenta de que en una de las dinámicas en donde se notaba con mayor frecuencia lo que mencionamos con anterioridad fue en el “juego de las sillas”. En dicho juego, como lo hemos mencionado a lo largo de esta investigación, tienes que estar atento en todo momento a lo que está pasando a tu alrededor, ya que si te quedas sin prisionero perderás. Si a esto le agregamos que en la variación tenías que decir el monólogo que estabas trabajando mientras jugabas, la dificultad era mayor. Sin embargo, encontramos que este obstáculo no era algo que podía entorpecer la dinámica, sino todo lo contrario. Estaban tan sumergidas en el juego que ellas decían su monólogo sin perder la intensidad de la competitividad del juego, eso hacía que pudieran cambiar y transformar las formas de cómo decían el texto sin el miedo de pensar si lo que estaban diciendo estaba bien o mal; se encontraban dispuestas a equivocarse y de retomar si eso sucedía. Esto, por consiguiente, hacía que se sintieran seguras de lo que estaban realizando, sin importar si sentían que su texto lo hacían de forma exagerada o sus movimientos no iban de acuerdo con lo que decían, ellas se sentían seguras mientras jugaban.

Un ejemplo claro de lo que mencionamos fue el caso de Ximena que en la sesión seis, al momento de jugar esta dinámica, su corporalidad cambió en función de su acción de retener o llamar a un prisionero. Esta corporalidad que adoptó de sensualidad era un aspecto que no había encontrado anteriormente y que le serviría posteriormente para la construcción

de su personaje y monólogo. Dicha corporalidad se presentó porque se sentía segura en la dinámica que estaba realizando, se sentía con la libertad de explorar y jugar en todo momento y sin retener los impulsos que generaba por miedo o inseguridad.

Figura 6

Ximena jugando y explorando en el juego de las sillas



Además de ello, nos interesa mencionar otro ejemplo de cómo las dinámicas influyeron en la potenciación de su seguridad al momento de estar en escena. El trabajo de Ariadna con su monólogo retrata de forma interesante cómo es que el hecho de explorar y adentrarse en el juego puede lograr una mejora muy notable en su trabajo.

Durante la sesión siete de nuestro laboratorio, como mencionamos anteriormente, Ariadna presentó su monólogo cantando como la canción “La donna e mobile” de Pavarotti. Durante la misma, la seguridad que nos mostró la intérprete fue muy interesante y enriquecedora para todos los presentes y esto se debe a que no juzgó en ningún momento su trabajo, simplemente lo hizo. Notamos en Ariadna un aspecto muy importante para Gaulier y es el hecho de entregarse por completo al juego, sin importar hacer el ridículo, pues es en esta sensación de absurdidad donde se encuentra el placer de realizar la dinámica.

Conforme iban avanzando las sesiones, se entregaba aún más a la dinámica de cantar su monólogo, incrementó los detalles en cada presentación, encontró nuevas formas de cantar su monólogo y descubrió en qué momento hacer agudos y graves. Se atrevió a interactuar con

el público si es que lo sentía totalmente necesario. Todo ello debido a la seguridad que había encontrado en el placer de jugar y sabiendo que si se equivocaba podría solucionarlo o, incluso, aprovecharlo como una oportunidad para proponer algo totalmente nuevo.

Figura 7

Ariadna explorando su monólogo cantando como Pavarotti



Como mencionamos con anterioridad, otro factor que hizo que la seguridad de nuestros intérpretes sea potenciada fue la creación de un espacio seguro desde el principio del laboratorio. Como investigadores y directores de este proyecto, la creación de un espacio en donde las actrices se sientan cómodas en todo momento para crear y jugar era indispensable.

Para lograr este espacio seguro, desde nuestro punto de vista, era muy importante empezar cada sesión desde la empatía y reconocimiento tanto del otro como de uno mismo. Con ello nos referimos; por ejemplo, al inicio de cada sesión, como relatamos en el segundo capítulo, siempre empezábamos nuestras sesiones preguntando a cada una de ellas cómo se sentían tanto física como emocionalmente. Esto es importante para nosotros, porque aquello les permitía exteriorizar sus sentimientos. Aquello es resaltante en la técnica del juego de Gaulier pues este trabaja en gran medida con la sensibilidad del actor.

Siguiendo en la línea de crear un espacio seguro, algo que nos ha servido mucho a lo largo de la carrera y que quisimos poner en práctica en el laboratorio fue la retroalimentación positiva. Como estudiantes de actuación nos hemos dado cuenta de que cuando el profesor o

director se dirige a uno para darle recomendaciones o instrucciones desde una crítica más constructiva y empática puede generar en el estudiante un mejor entendimiento de esta y así mejorar su performance. Teniendo esta premisa como base, durante cada presentación que nuestras intérpretes realizaban, nuestra prioridad era saber cómo se sintieron ellas durante la misma, saber qué les funcionó o que no, saber si se divirtieron. Todo ello, con el fin de saber qué podemos trabajar con ellas y qué dejar de lado. Después, si es que nosotros notabamos algo en lo que podrían mejorar, se lo hacíamos saber siempre desde un enfoque empático y cordial, haciéndoles reflexionar en lo que le estábamos diciendo para que ellas mismas llegaran a sus propias conclusiones y así puedan internalizar la retroalimentación.

Con relación a ello, y con el fin de demostrar la importancia de un espacio seguro dentro de la técnica del juego, procedemos a explicar un suceso que evidencia la relevancia de este. Durante la sesión seis, nuestras intérpretes estaban presentando sus monólogos para poder darles una retroalimentación acerca de cómo podrían guiar su juego para que este repercutiera de una mejor manera. Cuando le tocó a Kioshy, ella se mostró muy incómoda, pues tenía miedo, como ella misma nos lo comentó, de hacer algo mal. Nosotros, como sus directores, les reforzamos la idea de que dentro del juego no existe lo “malo”, que todo lo que hacemos o dejamos de hacer en escena son regalos que uno debe de aprovechar para poder sacarle el máximo disfrute. Tras estas palabras, ella lo volvió a intentar, pero sucedió lo mismo y en ese momento, intervinieron sus demás compañeras. Todo el grupo comenzó a darle comentarios de aliento con el fin de que se animara a hacerlo. Tras ello, Kioshy se dispuso a accionar y se dispuso a tomar riesgos: abarcó todo el espacio y se sintió segura en cada momento de lo que hacía.

De esta manera, podemos aseverar que el juego las ayudó a potenciar su seguridad en ellas mismas, dejándose influenciar en la particularidad que tiene esta técnica de no pensar en que si lo que estamos haciendo está bien o mal, sino disfrutar del juego. Añadiendo a ello, la

importancia de crear un espacio seguro durante el transcurso de las sesiones por parte de nosotros como directores, benefició a que nuestras integrantes puedan aprovechar al máximo las dinámicas que les propiciamos.

3.3. Imaginación y creatividad durante los momentos de interpretación

A lo largo de nuestra vida como estudiantes y ahora en esta pequeña etapa en la cual hemos sido observadores, nos hemos dado cuenta de que la imaginación y la creatividad, si bien es cierto que es algo que puede ser innato en muchas personas, también puede ser algo que se puede trabajar en estas e, incluso, potenciar. La imaginación y la creatividad son características que están muy presentes en todos nosotros, sobre todo en la etapa de la niñez. Cuando los niños se encuentran en esa etapa, no son conscientes de los estigmas y los moldes que la sociedad impone; por ende, son simplemente libres de hacer, de crear, lo que quieran, desde que un lápiz es una espada o un molino es un gigante. Como investigadores y directores de este laboratorio, una de nuestras misiones era despertar ese lado creativo de nuestras participantes y potenciarlo al máximo.

Al principio de las sesiones, notamos que nuestras intérpretes estaban muy cohibidas con relación a lo que hacían: tenían miedo de crear por ellas mismas y de manera conjunta. Sin embargo, dicho temor fue disminuyendo gradualmente debido a los juegos que practicamos en cada clase. Cada uno de estos fue elegido por nosotros del libro *La torturadora* de Phillippe Gaulier. Fue totalmente planificado y con objetivos distintos pero que tenían una misma cualidad: despertar el lado lúdico de los jugadores.

Es muy importante resaltar que a pesar de que las dinámicas tenían un mismo fin, no necesariamente funcionan de igual manera en todas las intérpretes, ya que cada una de ellas es distinta a la otra, con su propia personalidad y forma de trabajar. Es posible que lo que a una le hizo jugar de manera excepcional y donde creó bastante, en otra sea el caso contrario,

es por eso que debíamos de estar muy atentos y tratar de ayudar a esta intérprete que tal vez no se conectó con el juego. Habiendo explicado esto, procederemos a mostrar tres casos de las intérpretes en donde se evidencia la imaginación y la creatividad al momento de la interpretación de los monólogos.

El primer caso que explicaremos será el de Daniela. Desde el principio del laboratorio notamos que esta actriz era muy desenvuelta y extrovertida, que le gustaba mucho jugar y ganar en todas las dinámicas que proponemos. Siempre estaba dispuesta a jugar y explorar en cada momento. Cuando le tocó hacer su presentación de monólogo notamos que, como era de esperarse, quería jugarlo al máximo, veíamos en ella el impulso de crear muchas cosas, pero sin tener mucha la idea de cómo hacerlo. Es por ello que a ella le recomendamos hacer su monólogo imaginando que era una niña y que estaba en una película musical. El cambio fue asombroso, no solo porque podíamos ver todo lo que ya hacía que era jugar y crear, sino que esta vez tenía una idea clara y sabía que caminos tomar para que esto que estaba imaginando lo pudiera reflejar en la mente del espectador. Es increíble, como investigadores, observar cómo al darle una premisa, o una regla como diría Gaulier; un juego o una presentación puede variar mucho y generar en el intérprete diferentes situaciones para poder crear y despertar su lado creativo.

El segundo caso que explicaremos a continuación es el de Lissé. En ella siempre notamos una capacidad creadora muy buena, dispuesta a trabajar y a jugar mucho con los juegos y dinámicas que le propusimos. Sin embargo, notamos que ella al momento de crear partía desde la razón antes que, desde el impulso, es decir, que pensaba mucho las cosas antes de hacerlas. Nosotros al observar esto, tratamos desde siempre ponerle obstáculos variados para que tuviera que recurrir al impulso de manera rápida y no pensar mucho antes de hacer la dinámica en cuestión. Cuando le tocó presentar su monólogo, le propusimos, como lo explicamos anteriormente, que lo hiciese hablando a la cámara como si fuera una Youtuber.

Esto le funcionó bastante, se sintió bastante cómoda en todo momento y en ese momento decidimos agregar más obstáculos. Valeria empezó a llamarla como si fuera su madre, haciendo diversas preguntas y/o llamándole la atención por aspectos que surgían en el momento. En un principio Lissé no entendía muy bien lo que pasaba, pero enseguida comprendió el juego y empezó a crear. La conexión que había descubierto en su monólogo con los diálogos de la madre que Valeria iba inventando fueron muy divertidos, porque ella no le respondía inventando nuevos textos, le cambiaba la forma de decir el texto para responder o usaba su corporalidad para lograr un resultado. Es interesante observar cómo en ella, a pesar de ponerles estos obstáculos, se liberó de este lado racional que tenía y empezó a crear sobre la marcha, lo cual hizo que su presentación sea aún más divertida.

El último caso por analizar es el de Doménica. En ella observamos desde el principio del laboratorio una cierta timidez en jugar y crear. Al momento de mostrar su monólogo notamos una cierta barrera en cómo abordarlo, veíamos una comodidad en cómo lo estaba haciendo y, cuando le pedíamos que la variara, dicha variación era mínima. Es por ello que decidimos ser más incisivos en sus procesos de creación y durante la sesión en donde conversamos sobre cómo éramos en nuestra etapa de niñez, le preguntamos un poco más acerca de su familia. Como lo mencionamos anteriormente, ella tiene una gran conexión con su hermana por lo que le dijimos que usara a su hermana para la creación de este monólogo, que la imaginara y jugara con ella, como si la tuviera al frente. Dicha consigna le ayudó de una gran manera, ya que esta timidez que tenía la transformó en capacidad para crear y jugar. Su interpretación evolucionó y su acción dentro del monólogo también, haciéndola mucho más interesante para el espectador.

Como hemos podido observar en estos tres casos mostrados la creatividad e imaginación desplegada por estas actrices fue muy interesante, pero no solo por el resultado increíble que tuvieron, sino por el proceso de este. Pudimos apreciar que el juego potencia

tanto a alguien que tiene una gran capacidad de creatividad y de disposición para el juego como a alguien que parte desde un lado más pasivo y con cierto resguardo por miedo o timidez. Siempre y cuando el intérprete tenga la disposición de jugar, la creatividad y la imaginación surgirán.

3.4. Presencia escénica durante la transformación de los monólogos

Por último, es momento de analizar de qué manera la presencia escénica de las actrices se fue potenciando a lo largo del laboratorio durante la presentación de los monólogos. Es importante aclarar que dicho concepto evoluciona de manera distinta en cada participante, es imposible concebir que este se transformará de igual manera con los juegos que realizamos. Cada integrante durante nuestro laboratorio tuvo la oportunidad de explorar y jugar a su ritmo e ir descubriendo esta presencia que estábamos buscando, es por ello que en algunas intérpretes se notó un cambio más visible al principio del mismo y otras necesitaron un poco más de tiempo para adecuarse a la situación. Dicho esto, procederemos a explicar cómo, a través de las dinámicas de nuestra investigación, nuestras actrices potenciaron su presencia escénica.

Para comenzar, nos es relevante mencionar el contexto con el cual estuvimos trabajando. Todas nuestras actrices, a excepción de una, ingresaron a la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP en el 2022, es decir, es muy probable que desde el 2020, año en el que inició la pandemia por el COVID-19, hasta el año en el que ingresaron, no hayan tenido la oportunidad de estar en algún taller presencial de actuación o de teatro. Es más, muchas de ellas, probablemente, tuvieron que pasar sus últimos dos años de colegio sentadas frente a una cámara para rendir sus cursos. Esto quiere decir que entraron a la facultad sin haber tenido mucho movimiento físico a lo largo de la cuarentena. Añadiendo a esto que el examen de admisión a la carrera se realizó de manera virtual, realizando sus monólogos y pruebas de

movimiento desde, probablemente, su casa y frente a una cámara y no en un salón y frente a un jurado.

Debido a dichas razones, es por las que notamos desde el primer momento de nuestro laboratorio una tendencia bastante particular en sus cuerpos, se podían observar movimientos lentos, pasivos y sin muchas ganas de trabajar con la otra. De hecho, como mencionamos en el capítulo dos, la primera sesión tenía el objetivo de observar cómo es que sus cuerpos recordaban el monólogo que habían presentado para el examen. La característica principal que se observó fue que la mayoría de las actrices interpretaron la escena sentada y mirando a un punto fijo. En ellas no se notaba un trabajo de entendimiento del texto a profundidad, ni una partitura corporal del mismo. En relación a ello, seguramente esto se debe a que dicho monólogo lo presentaron frente a una cámara y no tenían la necesidad de pararse o mover el cuerpo; puesto que, se saldrían del cuadro de grabación y no se les notaría. A pesar de ello, un aspecto muy importante que observamos en cada una de ellas fue el impulso de pararse, pero no lo siguieron. Aquello nos daba indicios de que deseaban moverse por el espacio, pero no sabían cómo.

Dicha descripción fue el punto de partida de los monólogos de cada una. La siguiente fase fue introducir a cada una al juego. La última fase fue fusionar los juegos que realizamos con los monólogos. Es decir, volvimos a ejecutar los juegos de la fase anterior mientras interpretaban sus monólogos. El juego que más rescatamos fue el “juego de las sillas”, pues observamos que todas estaban presentes desde el cuerpo, la mirada, la voz y las emociones. Para lograr ello, les indicamos que dejen que el texto se afecte por el juego. Si el prisionero escapaba debían acompañar la reacción del cuerpo con la voz. Asimismo, podían utilizar estrategias con su texto para distraer o atraer al prisionero. De esa manera, vimos cómo poco a poco su cuerpo se iba afectando y su voz también. Fueron desestructurando su texto y cambiando por completo las intenciones, matices y volúmenes. Se percataron que, al estar

atentas en el juego, ya no pensaban en cómo decir el monólogo, solo salía naturalmente de acuerdo a lo que estaba sucediendo.

Una de las preguntas que les realizamos fue ¿pensaron en cómo decir su texto? Durante otros juegos, nos mencionaron que sí pensaban en cómo hacerlo o lo planeaban y aquello las bloqueaba si no lo hacían como lo habían imaginado. No obstante, en este juego era imposible que lo planeen porque cambiaba constantemente. Debido a ello, las obligaba a estar en constante atención y su mente solo estaba enfocada en la situación. Lo cual, las ayudó a entrenar el reaccionar con su cuerpo y voz, y a estar momento a momento. Nos mencionaron que se sintieron muy libres en esta dinámica, que no pensaban cómo decirlo, sino que el texto fluía en ellas de acuerdo a lo que pasaba.

Otro juego que potenció el estado de estar presente fue una dinámica en parejas que implementamos como investigadores. Cada una tenía una acción física sobre la otra. Por ejemplo; callarla, abrumarla, asustarla, etc. No obstante, ninguna de las dos sabía cuál era la acción de la otra hasta que culminaban el juego. De ese modo, ambas eran sorprendidas por la otra, reaccionaban frente a lo que su compañera les hacía y accionaban de acuerdo a su objetivo. La escucha en este juego se agudizó, el cuerpo estaba entregado a su acción y la voz también. Los monólogos cambiaron significativamente, ellas encontraban libertad al momento de decirlos y podían entender de mejor manera sus monólogos. Jenniffer nos mencionó que encontró que su personaje no solo podía decir de manera molesta su texto, sino que su personaje también estaba cansada, triste, también podía estar en estado de ebriedad y reírse al decir su monólogo. Por lo tanto, encontró diferentes maneras de interpretar y entender su monólogo.

En ese sentido, al momento de interpretar cada una sus líneas, observamos que al principio se regían por la estructura que habían planteado previamente y si sentían un impulso de hacer algo diferente no lo realizaban porque de ahí sentían que no iban a saber qué hacer.

Luego, en la segunda vez que realizaron sus monólogos, su cuerpo estaba más dispuesto, solo una utilizó la silla. No obstante, notamos que su cuerpo estuvo presente pues antes de que cada una ingrese a la escena les preguntábamos ¿a qué quieres jugar mientras nos cuentas tu monólogo? Cada una elegía un juego y lo jugaba con nosotros mientras interpretaba su texto.

A través de dicha dinámica fuimos encontrando una nueva estructura para el monólogo de cada una. Esta servía como base para que puedan jugar y modificarla si deseaban en la escena. De ese modo, Ariadna cantó su letra como si fuera un recital de Pavarotti, Ximena interpretó a una diva y encontró un nuevo sentido de su monólogo, Daniela jugó a estar en una película musical mientras actuaba su personaje, Jenn a estar ebria y a convencer a todos en una cantina que ella tenía la razón, Kioshy a que estaba en una pijamada y le contaba a sus amigas que estaba muy enamorada y confundida, Doménica jugó a que imaginaba a su hermana y le contaba su monólogo, y Lissé a que era una niña que grababa un video blog e imitaba a su mamá.

A partir de aquellas consignas, observamos que sus monólogos se transformaron. su cuerpo tomaba todo el espacio, tenían seguridad en sus pasos y su movimiento. Su voz jugaba con las tonalidades y matices según la intención que surgía de los impulsos que cada una tenía momento a momento. Estaban presentes y esta presencia era tanto, como explica Eugenio Barba, con un cuerpo extra cotidiano y también con una mente atenta a lo que está pasando en el aquí y ahora. Escuchaban al entorno y también sus impulsos. De ese modo, para nosotros como investigadores la presencia es la capacidad de escuchar tus impulsos y seguirlos, de estar atentos a nuestro entorno y nuestras emociones en la escena, también es que el cuerpo y voz se encuentren activos y sin miedo a accionar. Estar presentes es disfrutar del momento a momento y accionar de manera libre en escena.

CONCLUSIONES

Para finalizar con la presente investigación, procederemos a exponer y detallar las conclusiones obtenidas durante todo el proceso. El objetivo principal de este proyecto ha sido analizar de qué manera los juegos que Gaulier plantea en su libro *La torturadora* en el capítulo *El juego* son un medio para potenciar la presencia escénica en actores/actrices en formación de primer año a través de sus monólogos contemporáneos presentados para el examen de admisión a la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú. A fin de lograr dicho cometido, hemos tenido que resolver e investigar diferentes factores de nuestros dos ejes de estudio.

Dichos agentes, corresponden a los cinco objetivos secundarios mencionados al principio de la presente investigación. Estos son los siguientes: En primer lugar, describir los puntos de encuentro entre los principios del juego y el trabajo del actor; segundo, explicar el juego según Philippe Gaulier; tercero, identificar la presencia escénica en la interpretación de monólogos; cuarto, analizar los juegos de Philippe Gaulier que potencian la presencia escénica en los alumnos de primer año de la FARES de la PUCP; y, por último, analizar los resultados que lograron las actrices, respecto a la interpretación de los monólogos a raíz de la aplicación de los juegos de Philippe Gaulier.

A continuación, pasamos a explicar cómo se desarrollará esta última parte de la investigación. En primera instancia, abordaremos de una manera más detallada cada uno de los objetivos. Luego de ello, resaltaremos algunas frases o momentos que nuestras actrices nos dejaron a lo largo de nuestro laboratorio. Finalmente, terminaremos relatando nuestra experiencia como investigadores y directores de este estudio, resaltando la importancia del juego de Gaulier en nuestra vida como actores posteriores al laboratorio.

Con relación a los puntos de encuentro entre los principios del juego y el trabajo del actor podemos encontrar a lo largo de nuestra investigación diversos factores que se

relacionan entre sí. Uno de los principales puntos de encuentro que tienen ambos y que lo hemos podido observar durante el laboratorio es la “acción”. Este concepto, desarrollado principalmente por Konstantin Stanislavski, detalla la importancia de que los actores y actrices tengan una finalidad en la escena, una misión que deben cumplir. Este concepto se asemeja bastante a lo que nos propone Gaulier cuando nos habla del juego, y es que, como ya lo hemos mencionado antes, el actor debe tener en claro qué es lo que debe hacer para poder ganar en el juego, allí se encuentra la “acción”.

Esto es importante de mencionar; puesto que, nuestras actrices vienen de una facultad donde se enseña en primera instancia la técnica de Stanislavski. Para nosotros hacerles este símil entre este autor y Gaulier era imprescindible para una mejor comprensión y para que lo trabajaran por su cuenta durante sus cursos. Al final, muchas se dieron cuenta de que es imposible actuar si no estás jugando, la única diferencia que encontraban es que en una escena ya sabes qué personaje gana y cuál no, pero, el personaje no sabe qué va a perder. Por ello, juega todas sus estrategias para ganar.

Otro punto de encuentro entre estos dos ítems es la necesidad de explorar y proponer. Como actores y actrices es indispensable que, durante los ensayos de una obra, estos posean la disponibilidad tanto física como mental para proponer al director diferentes opciones para el personaje o escena a trabajar. El juego les permite explorar siempre, descubrir nuevas formas de decir el texto, nuevas formas de abordar una escena. Al fin y al cabo, todo ello es material que la directora o director utilizará y ordenará de mejor manera para que la obra en cuestión sea representada de buena manera.

Por último, otro aspecto que une a estas dos variantes y, que muchas veces es infravalorado por el propio actor o actriz, es el goce. Como trabajadores del rubro artístico es muy importante que nos podamos divertir en todo momento mientras realizamos nuestros trabajos. Tanto cuando ya se está presentando la obra como en los ensayos. Es decir, es

importante el disfrute desde la primera vez que se lee la obra, en el momento del análisis de esta, cuando se comienza a crear y hasta la última función. Todos estos aspectos deben de ser gozados y, muchas veces, no lo son, sea por la razón que fuese. El juego te permite disfrutar de cada momento, y puede ser empleado en todas las etapas de creación escénica. Como investigadores, encontrar ese goce en cada una de nuestras participantes fue, sin lugar a dudas, lo mejor de nuestro trabajo porque supimos que estábamos yendo por el camino correcto, y disfrutamos este proceso.

Con respecto a la cuestión “¿qué es el juego según Philippe Gaulier?” Gracias a su libro *La torturadora* y a diversas investigaciones sobre su pedagogía, concebimos que Gaulier entiende el juego como un estado en el cual el actor debe de situarse al actuar. Es decir, que el objetivo de un intérprete no es hacer “bien” el personaje o ser “creíble”, sino el jugar como un niño en la escena. Otro factor importante que menciona Gaulier, es que cuando el actor está jugando siente placer, disfruta y está atento a su presente. Es en dicha circunstancia cuando la imaginación del actor y su creatividad afloran. Con respecto a ello, su pedagogía, basada en el juego, tiene como objetivo que el actor recupere la libertad, el disfrute y el placer de estar en escena. De ese modo, trabaja con el encuentro del juego de la infancia del intérprete: este estado puro que no juzgaba los impulsos, sino que confiaba en cada idea que brotaba de la imaginación como cuando era un infante. Asimismo, el autor sustenta que la mirada es un medio por el cual un actor puede evidenciar si está jugando o no. Según Gaulier, se puede observar un brillo en los ojos los cuales deben estar, en sus propias palabras, “chisporroteantes de placer”. Por lo tanto, Gaulier trabaja cuatro ítems fundamentales a través del juego: la imaginación, el impulso en el cuerpo y voz, la mirada y el disfrute/placer en escena.

Es posible que como lectores se pregunten: ¿acaso no es importante que un actor sea creíble? Como investigadores nos surgió esta pregunta y encontramos la respuesta en el libro

“La Torturadora” de Gaulier, en el capítulo “La verdad mata el placer de imaginar”. El autor sustenta que cuando el actor juega, todo para éste es verdad y cuando un artista juega, está vivo en escena. Aquello, se evidencia en la siguiente afirmación de Gaulier: “cuando hablo de juego, hablo de una inmensa fuerza de vida, la misma que nos impulsa a respirar” (2009, p. 41) De ese modo, cuando el actor se permite jugar a estar en una situación imaginaria es capaz de creer que todo lo que sucede es verdad y está vivo en dicha situación. Para comprenderlo de mejor manera, nos pone el ejemplo de jugar al “escondite”. Durante este juego, creemos que lo que sucede es de vida o muerte, que encontrar un lugar para esconderse es lo más importante en nuestro presente, y la incertidumbre y el placer nos invade. Para Gaulier esa sensación es la misma que el estar en escena. Entramos a una situación de vida o muerte, un juego en el que deseamos ganar y jugaremos todas nuestras fichas para salir campeones. Por lo tanto, él le otorga un papel importante a la imaginación. Pues, es necesaria para que el juego surja.

En la presente investigación utilizamos las dinámicas de Gaulier que encontramos en el capítulo “El juego” de su libro, ya mencionado. Estos, fueron netamente desafíos físicos para cada intérprete. Los juegos no eran mentales o psicológicos, sino que eran de resistencia física, competencia y bastante simples de realizar, pero para ganarlos las intérpretes tenían que estar atentas a su presente. De esta manera, cada integrante del grupo entrenaba su estado de atención en el aquí y ahora, la escucha a sus impulsos y el jugar sin juzgarse.

En línea a ello, nuestro segundo eje de investigación fue la presencia escénica en la interpretación de monólogos. Seleccionamos los monólogos de su prueba de ingreso a la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP, pues eran textos que las intérpretes ya habían aprendido e interpretado previamente y podrían presentarlos en la primera sesión. Nuestro punto de partida, para analizar el estado de su presencia escénica, fue la primera presentación de sus textos en el laboratorio; y nuestro punto final, para lograr un análisis, fue la muestra

final de los monólogos, luego de nueve sesiones de entrenamiento en el juego de Philippe Gaulier.

En base a ello, es relevante mencionar que como investigadores entendemos que la presencia escénica posee distintas interpretaciones. En el presente estudio, comprendemos la presencia escénica a partir de la definición de Eugenio Barba, Nicola Savaresse, Konstantín Stanislavski y Patrice Pavis. En base a los autores mencionados, creemos que sus definiciones, para el presente estudio, se complementan de la siguiente manera: la presencia escénica es un estado en el cual el cuerpo genera gran cantidad de energía, podría mencionarse que se encuentra en un momento extra-cotidiano. Es decir, que este se encuentra exaltado, los movimientos están cargados de energía y están proyectados al igual que la voz. Aquello, le permite al intérprete captar la atención del espectador e invadir con su fuerza energética el espacio en el cual está actuando. Asimismo, el estar presente escénicamente es la capacidad del actor de estar atento al aquí y ahora con todos sus sentidos y pensamientos; por ende, sus acciones están centradas en el presente de su personaje. De ese modo, el personaje logra estar vivo en escena y el espectador logra conectar con este y con lo que está transmitiendo.

Con base en ello, el concepto de presencia escénica que se trabajó en el laboratorio fue la unión entre la proyección energética del cuerpo y voz, y el estado de las intérpretes de estar en el aquí y ahora de su personaje. Es decir, que estén atentas a sus impulsos, a los estímulos externos, que sus sentidos estén en estado de alerta y sus pensamientos estén enfocados en lo que le está sucediendo al personaje y no en cualquier pensamiento distractor que interrumpa el estado de presencia escénica; tal como si lo estoy haciendo “bien” o “mal”.

En el laboratorio, durante las dos primeras sesiones, encontramos que la presencia escénica de las actrices en la interpretación de sus monólogos comenzó en un nivel bastante bajo. En esta presentación todas estaban sentadas, sus voces no estaban proyectadas, sus

miradas no transmitían un trasfondo y no percibimos que sus personajes estén vivos en escena. Por el contrario, veíamos a las actrices intentando verse creíbles, preocupándose por sentir y demostrar al espectador que estaban sintiendo algo. Lo cual, originó que no estén presentes en el momento a momento de su personaje. Asimismo, cuando les consultamos ¿cómo se habían sentido? nos mencionaron que estuvieron pensando en si lo estaban haciendo bien o que estaban recordando el texto. Una de ellas mencionó que tenía el impulso de pararse, pero no lo hizo porque no sabía qué iba a hacer después y temía bloquearse. A raíz de aquellas sensaciones, observamos que nuestras intérpretes comenzaron sin saber cómo estar realmente presentes en escena, tenían miedo de seguir sus impulsos y de equivocarse, querían hacerlo todo “perfecto” y ese deseo las nublaba de su presente.

En base a ello, comenzamos con la aplicación de los juegos de Philippe Gaulier para potenciar la presencia de las intérpretes. Como investigadores creemos que todos los juegos potenciaban en cierto grado la presencia de cada integrante. No obstante, los juegos que, para nosotros, fueron los que más incentivaron el estado de presencia fueron los siguientes: “carrera de relevos” y “1,2,3 patito inglés” pues obligaban a las intérpretes a escuchar, sentir y mantener el impulso. Estos ejercicios englobaron el cuerpo de las intérpretes y lo situaron en una posición de desequilibrio y tensión. Asimismo, se podía ver claramente el brillo en la mirada de cada una en el stop. De ese modo, estos fueron los ejercicios que trabajaban de la manera más clara el impulso y la suspensión de este en el cuerpo y la mirada.

Por otro lado, otra dinámica que impulsó el desarrollo de la presencia escénica fue el “juego de las sillas”, este juego les permitía estar presentes en cada momento; puesto que, en cualquier momento otra participante le podía robar a su compañera; por lo cual, tenían que estar atentas minuto a minuto. Además, este ejercicio potenciaba la mirada en el espacio y hacia sus compañeras; tenían que observarse entre sí y estar en conexión y complicidad constante. Asimismo, este ejercicio les permitía explorar diferentes maneras de escapar con

su cuerpo, probar estrategias que se les ocurría en ese preciso momento. Del mismo modo, las obligaba a sentir el vértigo y la incertidumbre de no saber qué iba a pasar, en qué momento se iba a escapar su prisionera o en qué momento las iban a atrapar. Aquello, es fundamental para estar presente escénicamente: el no saber ¿qué va a pasar? Acostumbrar al cuerpo a estar enfocado en la incertidumbre del momento y disfrutar de ello. Por esta razón, creemos que este juego entrenaba en gran medida el disfrute de la incertidumbre. Ellas sabían que en cualquier momento podían escapar o podían perder a su prisionera, pero no sabían en qué momento por ello estaban presentes. Si se distraían perdían.

Además de ello, otro ejercicio que despertó su lado creativo y que potenció enérgicamente su presencia fue el “corifeo”. Este se basó en la proyección de energía a través de hacer movimientos grandes. Aquel, fue un proceso que fue avanzando gradualmente. Observar cómo nuestras intérpretes se compenetraron entre sí, creando figuras, desplazamiento, imágenes, etcétera, sin indicarse nada, fue realmente asombroso. Resaltamos su complicidad y el disfrute que encontraron mientras hacían esta dinámica en cada calentamiento.

Por otro lado, un juego que surgió a partir de nosotros, como directores, al trabajar los monólogos con ellas fue el siguiente: “cumplir tu acción afectando a la otra con el cuerpo y la voz”. Es decir, la dinámica consistía en que, en parejas, cada una tenía una acción específica que afectaba y modificaba el estado de su compañera, por ejemplo: aturdirla, callarla, asustarla, etc. De esa manera, ambas realizaban una acción (diferente) que afectaba la una a la otra. Cabe resaltar que, ninguna de las dos sabía cuál era la acción de la otra. De ese modo, tenían que utilizar su texto y su cuerpo para lograr su cometido. En este ejercicio, observamos claramente la importancia de la apertura al juego. Pues, a raíz de que ellas se trazaron como objetivo único, en su aquí y ahora, su “acción” comenzaron a surgir diversas maneras de utilizar su cuerpo, voz y su mirada. A raíz de esta observación, notamos que estas diferentes

maneras de interpretar su texto nacían a partir de lo que la otra les generaba. En otras palabras, no planeaban cómo decir su texto o pensaban si lo estaban diciendo bien o mal. Por el contrario, lo decían a través del impulso que les surgía en ese preciso momento. El seguir su instinto las ayudaba a cumplir su objetivo. De modo que, para que nazca dicho empuje hacia la acción era fundamental que las parejas se observen entre sí, conecten entre ellas y se permitan ser libres y no juzgar las ideas que les nacían.

De ese modo, el análisis de cómo afectaron los juegos de Philippe Gaulier en la presencia escénica de las actrices en el momento de la interpretación de sus monólogos, arrojó que esta se vio potenciada. Aquello, se pudo observar tanto en la muestra final como durante el proceso de las nueve sesiones durante el laboratorio de investigación. Los aspectos de mejora que notamos en la primera sesión, con respecto a la interpretación de los monólogos, se vieron resueltos en gran medida en la última muestra de sus textos.

A continuación, precisaremos qué aspectos, que conforman la presencia escénica, se vieron potenciados por los juegos de Philippe Gaulier. El primero fue el estado del cuerpo: en la primera presentación de los textos observamos que los cuerpos estaban sentados y veíamos que las actrices poseían el impulso de querer pararse, pero no lo realizaban. Asimismo, observamos que no estaban seguras de cómo desplazarse y pensaban en cómo estaban interpretando su monólogo mientras estaban en escena. Por esa razón, no estaban presentes en la situación de su personaje, sino que estaban centradas en el “¿cómo hacerlo bien?”. No obstante, a través de los juegos que se abordaron durante el laboratorio, lograron encontrar el disfrute de crear con su cuerpo momento a momento. Es decir, fueron conscientes de sus impulsos corporales y se entrenaron en seguirlos, sin juzgarlos o esperar que sean las mejores ideas. Por el contrario, las incitábamos a seguirlos porque podían funcionar o no funcionar, y si no funcionaban era grandioso, pues se entrenaban también en aceptar el error y trabajar con este para seguir creando.

El aceptar las equivocaciones las liberó de la gran carga del miedo a equivocarse; con ello, lograron proponer las ideas más ridículamente fascinantes. Asimismo, las ayudó a encontrar su propia libertad, disfrute y diversión en escena. Esto liberó sus cuerpos; pues, ya no eran corporalidades que temían moverse por el espacio sin una marcación, o intérpretes que no se adueñaban de su escenario y que no se sentían seguras de sí mismas. Al contrario, observamos que en la última presentación todos los cuerpos se desplazaban por el área como ellas deseaban. Además, no solo se desplazaban, sino que usaban diferentes niveles y velocidades en su cuerpo. Se pudo observar que este estaba vivo, proyectando energía y presente en la situación del personaje. Esta última observación es relevante, pues todos los cuerpos se movilizaban y accionaban de acuerdo con la situación que el monólogo contaba. De ese modo, entraban a “jugar la situación”. Aquella consigna las ayudaba a estar vivas en escena. Pues, ingresaban a jugar a ganar la situación y todo lo que hacían para ganarla era correcto; pues durante nuestro laboratorio siempre les mencionamos que “todo durante el juego es válido, no había ni bien ni mal”.

Otro ítem, que es parte de la presencia escénica, es la voz de las intérpretes. Al inicio, sus voces eran bastante débiles y no proyectaban sus sonidos hacia el espectador, sino que guardaban su voz para ellas mismas. Otro aspecto que observamos fue que sus impulsos no se alineaban con su fuerza vocal. No encontrábamos una unión entre la voz, el cuerpo y la situación que estaban interpretando. Por ejemplo, su voz se emitía de una manera tensa pero el cuerpo estaba relajado. Aquello sucedía porque no estaban totalmente presentes en la situación de sus monólogos. No obstante, después de la aplicación de los juegos, que trabajan el aparato fonador de las intérpretes, su voz fue creciendo. Especialmente, en el “juego de las sillas” esta dinámica marcó un antes y un después en sus textos. Pues las entrenaba a seguir sus impulsos tanto corporales como vocales. Eran libres de jugar con su voz y de decir su texto como les marcaba sus impulsos. A partir de ello, fueron más conscientes de cuándo

estaban presentes vocalmente y en qué momento no lo estaban. De ese modo, en la muestra final el manejo de su voz creció exponencialmente a cuando presentaron por primera vez. En esta última vista, notamos que comenzaron a jugar con su voz, los matices aparecían naturalmente y observamos que había un mayor entendimiento de su monólogo.

El siguiente ítem que, según Gaulier, es un indicador para saber si sus actores están jugando es “el brillo en la mirada”. Este es, sin lugar a duda, uno de los aspectos que como investigadores nos ayudó a saber si nuestras intérpretes estaban vivas en escena y si estaban disfrutando de ella. En línea a ello, fue notorio tanto para las actrices como para nosotros el cambio en la mirada de cada una al entrar a escena. Al inicio se observaba una mirada vacía, que no estaba observando con atención lo que sucedía tanto en el espacio como en su mundo imaginario y que no transmitía un mundo interno. Aquello, sucedía porque su enfoque no estaba en la circunstancia imaginaria, sino, como ya se mencionó, en ¿cómo lo estaban haciendo? Gracias a los juegos de Gaulier, las intérpretes entrenaron su mirada presente y sus ojos emitían vibrante, llena de energía e intensa mirada. Aquello, sucedió porque lograron estar en el momento presente. Asimismo, tenían la situación del monólogo y sus objetivos claros, de modo que se permitía jugar y sus miradas transmitían aquella autenticidad lúdica.

Tal como lo hemos mencionado, la presencia escénica no solo se basa en una condición de apariencia física del actor en el escenario, sino que también se refiere a su estado mental. Nuestro objetivo fue que la mente de nuestras intérpretes esté enfocada en su presente a fin de lograr una presencia escénica fuerte y auténtica. Para ello, trabajamos el estado de atención mediante los juegos de Gaulier. A fin de lograr que las actrices puedan lograr entrar a un estado de atención respecto a lo que le está sucediendo a su personaje. Del mismo modo, trabajamos la imaginación. La cual, es la capacidad de imaginar circunstancias en la mente; y, a raíz de las dinámicas de Gaulier, entrenaron esta aptitud a fin de crear una conexión activa y vivida entre su personaje y la situación imaginaria que estaba viviendo. A

su vez, el juego entrenó su confianza y seguridad en sí mismas. Al mencionarles que todo durante el juego era válido, comenzaron a despojarse de los pensamientos que las distraían de estar en el aquí y ahora. De ese modo, comenzaron a enfocarse netamente en los objetivos de las diferentes dinámicas. Aquel entrenamiento, ayudó a que las actrices estén presentes al momento de la interpretación de sus monólogos. Puesto que, ya no se autosaboteaban con pensamientos que las desviaban de la circunstancia de su texto. Por el contrario, lograron reenfocar su mente a jugar la situación de su personaje.

En base a la presente investigación podemos concluir que la presencia escénica se puede potenciar a través del juego. En este caso, se potenció a través de los ejercicios lúdicos de Philippe Gaulier. Las dinámicas del autor mencionado ayudaron a que las intérpretes desarrollen su confianza en sí mismas en la escena. Al momento de jugar, cada una se despojó de la autoconciencia que se realizaban, de la vergüenza y se permitieron disfrutar, ser libres, auténticas y espontáneas en el momento a momento. A raíz de esta confianza en sí mismas, cada una se atrevió a tomar riesgos y a experimentar diferentes maneras de interpretar su escena a través del juego. Además, se permitieron seguir su intuición en lugar de pensar si estaban tomando la mejor decisión o no. Aquello resultaba emocionante tanto para el espectador como para ellas mismas. Se auto sorprendían momento a momento.

Aquello es lo que más rescatamos de la presente investigación: la capacidad que el juego posee para empoderar a las actrices en escena. A partir de que les permitimos jugar en todas las sesiones, vimos cómo su confianza en sus propias propuestas aumentó. Asimismo, observamos que su apertura, vulnerabilidad y su propia verdad también se asomaba cuando comenzaban a jugar sin juzgarse. A partir de ello, creemos que el juego es la base de una actuación libre, divertida, auténtica y presente tanto para el actor/actriz como para el espectador.

A continuación, compartiremos los comentarios que más resaltaron durante la muestra final del laboratorio y que nos acompañaron en el camino de “jugar para actuar”.

- “Pude imaginarme la ciudad, que era algo que a mí me costaba (...) sentí que lo disfruté y sí pude jugar mi monólogo. Lo disfruté bastante, la verdad” (Doménica)
- “Me gustó mucho jugar con todas, sentí que mis compañeras también jugaron y esa energía se contagia” (Ximena)
- “Me sentí acompañada por mis compañeras, me gusto jugar con ellas en sus escenas. Disfruté verdaderamente de las presentaciones y de la mía. Jugué con la cámara y más la canción de mi niñez fue un gran reencuentro con mi niña” (Lisé)
- “Me sentí feliz, jugué, se me venían nuevas cosas mientras estaba en escena y seguía mi impulso y disfruté de ello. Ha sido la vez que más he jugado, me he sentido súper libre y segura en escena. La canción y el hecho de jugar con mis compañeras me ayudó mucho” (Daniela)
- Palabras de cierre del laboratorio de cada participante y directores: “Emoción, magia, arte, vida, seguridad, libertad, amor, brillo, amor”

Dichas frases y palabras finales que nos compartieron en la muestra nos han ayudado a nosotros, como investigadores y actores, a puertas de salir de esta etapa de formación, a ser conscientes que el juego es una parte fundamental para los procesos de creación y estamos seguros de que utilizaremos los conceptos y dinámicas de Gaulier en nuestro camino como artistas auténticos y libres en escena que deseamos siempre ser. Además, creemos que las enseñanzas que les hemos dado a nuestras intérpretes les serán de mucha ayuda en este trayecto de formación que les toca afrontar. Pues el juego es una herramienta que les ayudará en su camino de encontrar su autenticidad, seguridad y libertad en su arte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barba, E. (1990). *El arte secreto del actor*. San Marcos.
- Barba, E. (2005). *La canoa de papel*. Catálogos.
- Cuesta, J. (2011). *El juego como motor en el proceso teatral: proximidades en los discursos de Huizinga, Caillois, Lecoq, Gaulier y Théâtre de Complicité* [Tesis de doctorado, Institut del teatre-UAB]. Repositorio Digital de la UAB.
https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2011/hdl_2072_199907/TREBALL_DE_RECERCA.pdf
- Gaulier, P. (2009). *La torturadora*. Éditions Filmiko.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Holley, L & Steiner, S. (2005). Safe space: Student perspectives on classroom environment. *Journal of Social Work Education*. n° 41. 49-64.
https://www.researchgate.net/publication/250396237_Safe_space_Student_perspectives_on_classroom_environment
- Kendrick, L. (2011). A paidic aesthetic: an analysis of games in the ludic pedagogy of Philippe Gaulier. *Theatre, Dance and Performance Training*, 2(1), 72-85.
- Lecoq, J. (2004). *El cuerpo poético*. Alba Editorial.
- Lefebvre, P. (1986). Du bouffon: entretien avec Philippe Gaulier. *Jeu: Revue de Théâtre*, (41), 42-51.
- Pavis, P. (1980). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Paidós.
- Salvatierra, C. (2006). *La escuela Jacques Lecoq: una pedagogía para la creación dramática* [Tesis de doctorado, Universidad de Barcelona]. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona.
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400762/CSC_TESIS.pdf
- Stanislavski, K. (1988). *Un actor se prepara*. Diana.

Stanislavski, K. (2009). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creativo de la encarnación*. Alba Editorial.



ANEXOS

Anexo 1. Diseño de sesiones

Sesiones	Dinámicas/Juegos	Dura ción
Sesión 1	Presentación de los y las participantes e investigadores	30 minutos
	Calentamiento	10 minutos
	Juego: las chapadas	10 minutos
	Presentación de los monólogos que interpretaron en el examen de admisión.	45 minutos
	Descanso	15 minutos
	Juego: carrera de relevos	20 minutos
	Ronda de sensaciones	5 minutos
	Exposición de conceptos: Juego y Presencia Escénica	15 minutos
	Escritura en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	5 minutos
	Compartir una palabra que englobe la sesión	5 minutos
Sesión 2	¿Cómo estás?	5 minutos
	Calentamiento con música	10 minutos
	Juego: Te tengo y me tienes de la barbilla	15 minutos
	Ronda de pregunta: ¿qué sucedía en la mirada del compañero? ¿Qué sucedía con nuestro cuerpo?	5 minutos
	Juego: 1,2, 3 ¡Patito inglés!	20 minutos
	Juego: 1,2, 3 ¡Patito inglés! en parejas	20 minutos
Conversación: ¿cómo se sintieron tanto corporal, mental y emocionalmente al jugar el juego anterior? ¿Estaban presentes? ¿Qué rescatan al observar a sus compañeros?	15 minutos	

	Descanso	15 minutos
	Juego: Baile en parejas	20 minutos
	Juego: Romper la careta	45 minutos
	Escritura en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	5 minutos
	Compartir una palabra que englobe la sesión	5 minutos
Sesión 3	¿Cómo estás?	5 minutos
	Calentamiento con música	10 minutos
	Juego: El asesino	10 minutos
	Juego: Eco Ninfa	10 minutos
	Juego: Eco-ninfa variación con textos de monólogo	15 minutos
	Juego: ¡Mamá, papá! ¡Miradme, soy una estrella!	30 minutos
	Conversación: ¿Cómo se han sentido al usar la voz al momento de jugar? ¿Nos sentimos presentes en todo momento?	20 minutos
	Descanso	15 minutos
	Juego: Juego de las sillas	15 minutos
	Juego: Juego de las sillas: variación con monólogos	15 minutos
	Juego: Pedir la sal	15 minutos
	Escritura en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	5 minutos
	Compartir una palabra que englobe la sesión	5 minutos
	¿Cómo estás?	5 minutos
	Calentamiento con música	10 minutos

Sesión 4	Coro	15 minutos
	Juego: Tengo 4 manos + monólogo	15 minutos
	Juego: Intercambio del juego con pelota y monólogo	15 minutos
	Juego: Divertirse a jugar conflictos con ritmos opuestos	15 minutos
	Conversatorio: ¿cómo han sentido el jugar sus monólogos, hay un cambio? ¿corporal, mental y emocionalmente?	15 minutos
	Descanso	15 minutos
	Presentación sorpresa de los monólogos que presentaron en el examen de Admisión. Variante: Desligarse de acciones físicas que tenían la primera vez que lo presentaron.	15 minutos
	Escritura en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	5 minutos
	Compartir una palabra que englobe la sesión	5 minutos
Sesión 5	¿Cómo estás?	5 minutos
	Calentamiento con música	10 minutos
	Caminar en un ritmo y decir el texto en otro ritmo	10 minutos
	Caminar mientras el investigador marca un ritmo y decir el texto en un ritmo diferente	10 minutos
	5 sonidos con los que el estudiante se divierta. Decir su texto con diferentes acentos. Añadir de forma imprevista los sonidos cuando dice el texto	15 minutos
	Degustar su comida favorita, hablar como bebés, hablar a un bebe, hablar con la boca llena mientras dicen su texto	10 minutos
	Decir su texto en 10 segundos	5 minutos
	Ensayos de monólogos	120 minutos
Escritura en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	5 minutos	
Compartir una palabra que englobe la sesión	5 minutos	

Sesión 6	¿Cómo estás?	5 minutos
	Calentamiento con música	10 minutos
	Juego: Intercambio del juego con pelota y monólogo	10 minutos
	Juego: Pedir sal: Quitar el pañuelo de la cintura en parejas	20 minutos
	Ensayos de monólogos	120 minutos
	Escritura en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	20 minutos
	Compartir una palabra que englobe la sesión	5 minutos
Sesión 7	¿Cómo estás?	5 min
	Calentamiento con música	10 min
	Juego de las sillas: variación con monólogos	15 min
	Baile en parejas	20 min
	Ensayos de monólogos	120 min (15 min por persona)
	Escribir en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	5 min
	Compartir una palabra que englobe la sesión	5 min
Sesión 8	¿Cómo estás?	5 min
	Calentamiento con música	30 min
	Muestra Final	90 min
	Escritura en bitácoras: ¿Qué me llevo de la sesión?	5 min
	Compartir una palabra que englobe la sesión	5 min